

# MICRO Manía

Año III · N° 29

Sólo para adictos

350 Ptas.

Correos, Cerezo y Madoz, 135 años

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE

## RENEGADE

Recorre sin peligros  
la ciudad de los "Ghettos"

## ATHENA

Mapas y pokes

SPECTRUM - COMMODORE - MSX

## DEATH WISH 3

Inmunidad absoluta para  
el justiciero de la noche

SPECTRUM - AMSTRAD

## FLUNKY

Descubre con nosotros  
todos los secretos  
del último éxito de Piranha

SPECTRUM - AMSTRAD

## TAI-PAN

Mapa de las **30**  
ciudades y cargador  
con dinero infinito

HOBBY PRESS



LOS JUEGOS  
DEL FUTURO  
HOY

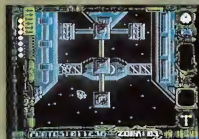


**M**

as de 1.000 horas de trabajo  
estos programas. Efectos que  
de ver en un juego de ordenador  
a tope, las posibilidades técnicas  
conseguir sacar sus recursos.

Scroll de pantalla a color pixel a  
continuo movimiento y sensación  
nunca, son solo algunas de las  
encontrar en "DESPEPERADO".

¡LO DEMÁS SON JUEGOS!



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PÍDELO AL CLUB ERBE,  
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04.

SOFT  
JUEGOS  
TURO,  
Y



han sido necesarias para desarrollar  
hasta ahora parecían imposibles  
or, se han logrado estudiando,  
nicas de cada máquina, para  
máxima prestaciones.

pixel, cuatro planos de fondo en  
de profundidad como no has visto  
grandes diferencias que vas a  
ADO y "STARDUST"...

JUEGOS DE NIÑOS!



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



# LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.  
¡Son superdivertidos!  
Llenos de color, detalle  
y sonido.

Los video-juegos Sega son  
iguales a los que ya conoces  
de los Salones recreativos  
pero la consola se conecta a  
cualquier televisor o monitor  
que tengas en casa.

La misma calidad de im-  
agen. Resolución gráfica de  
256 columnas por 192 líneas.  
3 generadores de sonido con  
4 octavas y 1 white noise.

64 colores. Movimiento en pa-  
ntalla: Derecha, izquierda, arriba,  
abajo, diagonal y parcial. Carac-  
teres 8x8 Pixeles, máximo  
448. Sprites 8x8 Pixeles, má-  
ximo 256. Salida de  
imagen RP o RGB.

Cartuchos de  
1048 (1 Mega)  
y Tarjetas de  
256 K. Y la consola  
Master System  
Sega tiene ROM  
128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola  
Sega te regalarán  
la tarjeta del juego  
HANG-ON.

Al comprar la pisto-  
la como accesorio te  
regalarán un cartucho  
Sega ¡con 3 juegos!



## JUEGOS DISPONIBLES

### TARJETAS (256 K)

Teddy Boy  
Transbut  
My Hero  
Ghost House  
Fighter  
Super Tennis  
Hang on (de regalo  
con consola)

### CARTUCHOS (1 Mega)

Combo (de regalo  
con Light Phaser)  
World Grand Prix  
Choplifter  
Fantasy Zone  
Black Belt  
The Ninja  
Alex Kidd in the  
Miracle World  
Wonder Boy  
Action Fighter

## PROXIMAMENTE

### TARJETAS (256 K)

Spy vs Spy  
Bank Panic  
Woody Pop

Secret Command  
Pro wrestling  
Shooting Gallery  
Great Golf  
Great Ice Hockey  
Quartet  
Astro Warrior/Pat Pat  
Enduro Racer  
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola  
y la pistola, los encontrarás en tus tiendas  
habituales de informática, de sonido, o en  
bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu  
proveedor habitual pide  
información a:

**PRO IN**  
ELECTRONIC  
Velázquez, 10  
Tel. 276 22 08/09 MADRID



Director Editorial:  
José I. Gómez-Censurón

Director:  
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:  
Domingo Gómez

Maquetación:  
Berta Fernández

Redacción:  
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:  
Francisco Verdú  
Javier Escas  
Fernando Herrera  
Marcos Jorson  
David Rodríguez  
José A. González  
José Manuel Muñoz  
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:  
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:  
Mar Lumbreiras

Fotografía  
Carlos Candel  
Miguel Lamana

Dibujos  
Manuel Barco  
José Luis Angel García

Edita  
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente  
María Andino

Consejero Delegado  
José I. Gómez-Censurón

Subdirector General  
Andrés Aylagas

Director Gerente  
Fernando Gómez-Censurón

Jefe de Administración  
José Angel Jiménez

Jefe de Producción  
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing  
Javier Bermejo

Suscripciones  
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración  
y Publicidad  
Ctra. de Irún km 12,400  
28049 Madrid  
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación  
Paño Blanco

Distribución  
Coeds, S. A. Valencia, 245  
Barcelona

Impresión  
LERNER

Fotocomposición  
Novocomp, S. A.  
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica  
Ibérico

Depósito legal: M-15 436-1985

Representante para Argentina,  
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.  
Americana de ediciones, S.R.L.  
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.  
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANÍA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opiniones vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos.

# MICRO

## Manía

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 29. Noviembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

**6 AL PIE DEL CAÑÓN.** Con la vista puesta en las próximas vacaciones de Navidad, os presentamos los nuevos lanzamientos del software nacional e interna



**10 LO NUEVO.** Este mes mucho más nuevo que nunca.

**26 BIBLIOMANÍA.** Comentamos un libro imprescindible para los programadores en ensamblador del 8086 y 8088.

**28 ANTESALA.** Los programas más importantes del software nacional para estas Navidades.

**32 CÓDIGO SECRETO.** Trucos y pokes para los juegos que nunca pudisteis acabar.



**42 POKERAREZAS.** Descubre los originales efectos que nuestros pokes mágicos confieren a tus juegos.

**47 PROGRAMADORES.** Otro estreno en nuestras páginas. Entrevista en exclusiva con Steve Turner, el programador de Ranarama.

**50 LOS RECOMENDADOS.** Los primeros puestos, entre Barbarian y



dura pugna por los Fernando Martín.

**56 PATAS ARRIBA.**

**PAPER BOY.** Cargador para la versión Amstrad.

**BUBBLER.** Cargador para que no se escapen las burbujas.

**TAI-PAN.** Las aventuras de un comerciante en China.

**DEATH WISH 3.** La ciudad reclama la presencia de un justiciero como tú.

**FLUNKY.** Un mayordomo en el Palacio de Buckingham.

**ATHENA.** La lucha por la supervivencia de una princesa en apuros.

**RENEGADE.** Cargador para que te sea más fácil afrontar los riesgos de una gran ciudad.

**BLACK MAGIC.** Para que los usuarios de Commodore eler záis de magos sin problemas.

**SURVIVOR.** A la caza del ingeniero perdido.

**96 S.O.S. WARE.** Tres páginas donde damos respuesta a todas vuestras preguntas.





## NAVIDADES CALIENTES

**P**iranha, una de las compañías punteras en el mundo del software, presentó en el pasado PCW Show sus inminentes lanzamientos. Programas para todos los gustos desfilaron en su stand, además de varios concursos donde los asistentes pudieron demostrar su habilidad. Entre las novedades destacan:

**Roy of the Overs** es un original simulador de fútbol que aparecerá hacia el mes de enero en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore. Lo novedoso del

juego, que consta de dos partes, es que en la primera el entrenador del Melchester Rovers debe encontrar y localizar a los miembros de su equipo que han sido secuestrados, para enfrentarse en la segunda parte del juego al equipo contrincante con los hombres que haya conseguido rescatar.

**Yogi Bear**, un arcade basado en las aventuras del oso Yogi y el inseparable Boo Boo en el parque Jellystone. Yogi Bear aparecerá simultáneamente para todos los sistemas a final de año.

**Judge Death** es otro arcade con protagonista femenina en el que deberemos guiar a la heroína durante cuatro sectores de una gran ciudad destruyendo a los in-

vasores desarrollándose al final del juego un combate a vida o muerte. A finales del próximo mes se comercializará en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad.

**Gunboat**, un galáctico programa que aparecerá también próximamente en todas las versiones, nos planteará como objetivo destruir cuatro bases navales enemigas a lo largo de una estructura laberíntica.

**Through the Trap Door**, la segunda parte de Trap Door, llegará durante este mes y aporta como novedad la presencia de un doble protagonista debiendo seleccionar a uno o a otro según las necesidades del juego. Nuestro objetivo es en él liberar a Boni, que ha sido capturado y encerrado en los calabozos de un castillo.

También se anunció la próxima aparición de la versión para Atari de Flunky que incluirá nuevas pruebas que aumentarán la dificultad del juego.

Muchos proyectos que dentro de muy poco verán la luz, para preparar unas vacaciones navideñas muy calientes.



**ROY OF THE OVERS**



**GUNBOAT**



### PRESENTACIÓN DEL PLUS 3

**E**n el pasado SONIMAG, la feria de la imagen y el sonido que se celebra en Barcelona, Alan Sugar, presidente de Amstrad, comunicó la absorción, por parte de esta compañía, de Indecomp, hasta el momento distribuidora de sus productos en España.

Aprovecharon ambos la ocasión para presentar oficialmente el último ordenador de la saga Sinclair, el Plus 3 y el también nuevo procesador de textos PCW 9512, aunque ambos ordenadores habían sido ya presentados a la prensa unos días antes en Madrid.

La aportación más importante del nuevo Plus 3 es la incorporación de una uni-





## JACK IN COCONUT CAPERS

Aunque ha pasado ya mucho tiempo desde que el travieso Jack hizo de las suyas en nuestros ordenadores, todos recordaréis a este popular personaje. Ahora, para refrescarnos la memoria aparece su segunda parte, que se desarrolla en la jungla. Prepararos para lo peor, Jack es capaz de hacer temblar al mismo Tarzán.

dad de disco de 3", que acerca el nuevo Sinclair a los ordenadores AMSTRAD de la serie CPC aunque no es compatible con éstos. También permite la conexión de una segunda unidad de disco y un cassette, lo que permite utilizar el software para Spectrum en este formato, predominante hasta el momento en el mercado. Muchas compañías han anunciado la inminente aparición de software específico para este ordenador, lo que es un gran aliciente para los compradores del nuevo Sinclair. El precio del Plus 3 será de 44.900 ptas. más IVA, es decir, aproximadamente 50.000 ptas.



## EL CABALLERO DE BANGKOK

os miles de adictos a los simuladores de lucha están de suerte. La compañía System 3, artífice de programas tan populares como The Last Ninja, lanzará dentro de pocos días

**Bangkok Knights.** Este simulador que aparecerá simultáneamente para Spectrum, Commodore y Atari ST, incluirá, además de una gran variedad de movimientos, un menú que permitirá seleccionar a nuestros contrincantes y múltiples escenarios donde demostrar nuestra habilidad.

## UNA GALAXIA EN PELIGRO

La compañía Cascade Games ha optado por abarcar todos los temas en el mundo del software de acción. Ahora, además del lanzamiento del simulador de vuelo Ace 2, continuador del programa del mismo título, aparecerá, casi simultáneamente un trepidante arcade que promete barrer todas las cotas de aceptación. **Implosion** cuenta con ocho niveles donde poder mostrar nuestra habilidad acribillando enemigos en una galaxia plagada de incorregibles intrusos. Este juego estará disponible sólo en la versión Spectrum y Commodore.

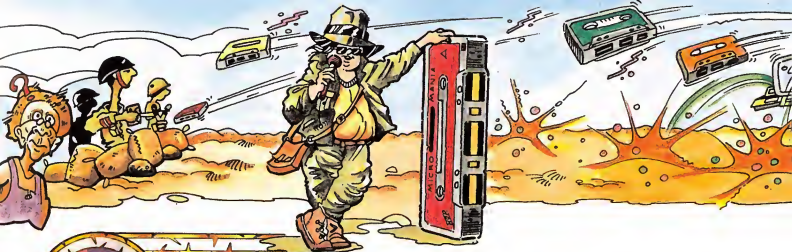


## AL OTRO LADO DEL CANAL DE LA MANCHA

La compañía Mirrorsoft presentó en el PCW Show, la más importante feria informática que se celebra en Londres, sus próximos lanzamientos. Mirrorsoft, que actualmente distribuye además de sus propios programas, los títulos de otras cin-

co compañías, anunció la inminente aparición para Spectrum de **Moon Strike**, **Mean Strike** y **Andy Capp**, estando los dos últimos disponibles también para Commodore y Zigzag que aparecerá solamente para este ordenador.





THE  
LAST  
STORM  
TROOP  
EL

## MONSTRUO QUE VIENE

Trantor, además de ser el título del último juego de la compañía Probe, es el nombre de un héroe ocasional con la misión de destruir una bomba que amenaza la integridad del planeta Zybor. TRANTOR es un arcade en el que se han cuidado hasta los más mínimos detalles, destacando sobre todo el aspecto gráfico y la variedad de enemigos dirigidos a aumentar la adición del juego.



## REGRESAMOS AL PASADO

Todos estaréis de acuerdo con nosotros en que por nuestros ordenadores han pasado ya todo tipo de galaxias conocidas y desconocidas. Ésta es la razón por la que U. S. Gold ha decidido jugar la baza de la originalidad, ambientando su último juego en la prehistoria. Rycard, que estará disponible en las versiones Commodore, Spectrum y Amstrad, nos permitirá adoptar el papel de un fornido guerrero para destruir todos los seres, casi mitológicos, que poblaban la tierra.

## IMITANDO A EISENHOWER

Los juegos de estrategia, aunque no han alcanzado nunca la difusión de los programas arcade, cuentan, sin embargo, con gran número de incondicionales. La compañía Addictive Games, para satisfacer las necesidades de estos últimos lanzará próximamente un nuevo juego de estrategia que nos convertirá en el presidente de los Estados Unidos, brindándonos la posibilidad de controlar el petróleo y las finanzas y tomar las decisiones propias de un presidente. President estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

## EL NUEVO SIMULADOR DE HEWSON

Los últimos títulos de Hewson avalan la calidad de esta compañía. Ahora han decidido sorprendernos sustituyendo el ingrediente arcade que caracterizó a Exolon o Zynaps, por la carga estra-

tégica que condiciona los simuladores. El nuevo título, programado por Mike Male, se llama Evening Star y está basado en la red ferroviaria británica. Nuestro objetivo en él es conducir a buen término

una locomotora superando los obstáculos que encontraremos a nuestro paso. Evening Star estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore, Amstrad y BBC Electron.

## ARMADOS HASTA LOS DIENTES



Ocean prepara la conversión para Spectrum, Commodore y Amstrad del último éxito de Konami en las máquinas recreativas. Su título es **Gryzor** y respeta todas las características de un buen arcade. Un mundo plagado de monstruos desconocidos para que descarguemos toda nuestra agresividad.






### LA CARRERA DEL SIGLO

Si hay una máquina de videojuegos que acapara la atención de jugadores y visitantes en las salas recreativas es Outrun, la espectacular carrera automovilista de Sega. U. S. Gold ha conseguido la licencia para realizar la conversión a nuestros ordenadores de este juego que en principio aparecerá para Amstrad.

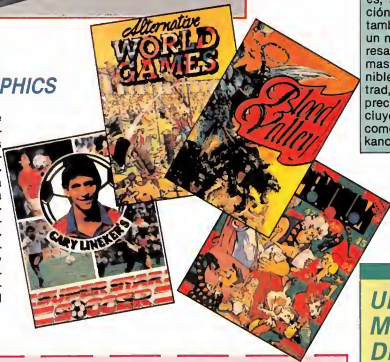



### EL LINGOTE

Erbe Software ha puesto en circulación 100.000 unidades de un original paquete de software. Original es, sin duda, la presentación en forma de lingote y también la idea de reunir en un mismo paquete 10 interesantes y variados programas. El lingote está disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, al precio de 3.500 pesetas. Incluye, entre otros, títulos como The Great Scape, Arkanoïd, Gauntlet y Batman.

## LAS NOVEDADES DE GREMLIN GRAPHICS

La compañía Gremlin viene atacando muy fuerte y para demostrarlo nada menos que cuatro nuevos lanzamientos. Gary Lineker's superstar soccer, un programa de fútbol basado en la figura del delantero azulgrana, Alternative World games, un curioso simulador, Compendium, basado en el tradicional juego de la escalera y Blood valley, una videoaventura en la que primará la estrategia para completar el juego.

### HA NACIDO UNA ESTRELLA

Una nueva compañía hace su aparición en el panorama del software internacional. El nuevo sello es Outlaw y forma parte del grupo de compañías de Palace Software. Próximamente se lanzará al estrellato con las producciones: **Starship** y **Rimrunner**, éste último sólo para Commodore y Atari ST.

### UNOS MONSTRUOS DE PELÍCULA

Aunque ha pasado casi un año desde que la compañía americana Epyx nos habló de un juego llamado **The movie monster**, por fin llega a nuestros ordenadores. El programa estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

# CHAMPION SHIPS WATERSKING

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	████████████████████										
Gráficos:	████████████████████										
Originalidad:	████████████████████										

8

**José Juan García Quesada**  
Programador experto en Código Máquina



**Pedro Pérez**  
Redactor de Micromania



**José Emilio Barbero**  
Colaborador de Micromania en la sección de Patas Arriba



**Cristina Fernández**  
Redactora de Micromania



**Pablo Ariza**  
Programador de juegos



**Gabriel Nieto**  
Director de Micromania



## Amstrad Infrogrames

La compañía Infrogrames, creadora del «Prohibition», vuelve a nuestro país con un nuevo título, basado en una especialidad deportiva tan bella como elitista, el sky náutico.

Se trata de un juego divertido en el que los más habilidosos podrán participar sin riesgo en las modalidades de salto, slalom y figuras que se practican en el campeonato del mundo. Y todo ello de una forma sencilla.

Nuestra misión consiste en guiar a nuestro campeón particular en cada una de las pruebas, intentando salvar todos los obstáculos y conseguir el mayor número de puntos posible.

La primera prueba es la de slalom y consiste en ir sorteando las boyas mientras avanzamos entre las olas. La perspectiva que tenemos es la del personaje de espaldas a nosotros. En la segunda, la de salto de sky, tendremos que lanzarnos por una ram-



pa e intentar caer lo más lejos y lo más correctamente posible. Contamos para ello con dos pantallas con distintos planos, una de ellas para la fase de lanzamiento y la otra para la competición propiamente dicha. Y por último en la tercera habrá que demostrar lo hábiles que somos haciendo piruetas sobre las aguas. Disponemos en esta última modalidad de dos pantallas, una con el esquiador marítimo frente a nosotros y otra con la situación general.

Infrogrames ha conseguido, una vez más, crear, con una idea original, buenos gráficos y el tratamiento adecuado, un producto de indubable calidad.

Gabriel Nieto



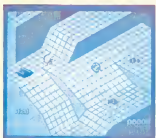
# MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	████████████████████										
Gráficos:	████████████████████										
Originalidad:	████████████████████										

7

## Amstrad Melbourne House

Si en duda la mayoría de vosotros conoce este juego, bien en la versión original de Atari o bien en su conversión al ordenador. Sin embargo, este programa aporta como novedad la posibilidad de diseñar a nuestro gusto, siempre que la memoria nos lo permita, cuantas pantallas deseemos. El juego original, incluido también en este programa, plantea como objetivo guiar a nuestra esfera a lo largo de los laberintos, evitando todos los obstáculos, en un tiempo límite asignado a cada frase. Imaginaros si de pronto además de



“Construye tu juego”



## REX HARD

Spectrum-Amstrad

Mister Chip

«Mister Chip» es una nueva compañía nacional de software que ha hecho su presentación con este Rex Hard. Y desde luego hay que reconocer que lo ha hecho con buen pie, ya que éste, su primer programa, está en la línea de las grandes videoaventuras y no tiene nada que envidiar —sino todo lo contrario—, a otras producciones del exterior.

El juego nos traslada a la Amazonia Peruana, donde Rex, nuestro héroe, se ha visto envuelto en una emocionante aventura. Todo empezó cuando encontró un viejo texto en un arcón de la época colonial. En él, se

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Barra de progreso]										
Gráficos:	[Barra de progreso]										
Originalidad:	[Barra de progreso]										

7

narraban las vicisitudes sufridas por un grupo de conquistadores españoles, los ataques que sufrieron por parte de los nativos, las terribles dificultades de los terrenos que atravesaron y cómo tras haber perecido todos los miembros de su expedición, el autor del texto descubrió algo que llamó «rayo diabólico» al que los nativos atribuían extraordinarios poderes.

Rex, uno de esos tipos decididos donde los haya, gastó hasta el últi-



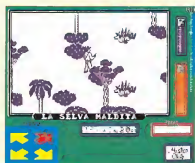
mo céntimo de su fortuna en los preparativos de lo que sería el principio del viaje en busca del misterioso rayo diabólico.

Para lograr encontrarlo deberá atravesar selvas, ríos, ciénagas, poblados de indios canibales, adentrarse en templos y ciudades perdidas y luchar contra serpientes y canibales que tratarán de agotar sus escasas energías.

En su camino deberá recoger algunos objetos que le serán imprescindibles en el desarrollo de la aventura, como la llave solar, el prisma láser, la pirámide, el medallón, el rubí...

En definitiva, un buen programa al que sólo se le pueden achacar tres defectos: una dificultad más que grande, un movimiento no muy logrado y por último, el programa tiene un considerable parecido con el Pyracur-se.

J. Emilio Barbero



**Pokes**

POKE 27932,201. Energía infinita.

POKE 28050,201. Mención infinita.

POKE 46390,201. Tiempo infinito.

POKE 47146,201. Enemigos inmóviles.

## MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

Piranha

Spectrum

Weems es un contable frustrado, aprendiz de domador de leones, que ha decidido, en vista de sus continuos fracasos, emprender la carrera de cazador de vampiros. Y dicho y hecho, sin pensarlo ni un segundo se ha dirigido a la mansión de las vampiresas. Allí tendrá que atravesar seis enormes laberintos llenos de peligros hasta llegar a la Gran Vampiresa, la más voraz de todas las chupadoras de sangre.

Y así, sin comerlo ni beberlo, entramos de lleno en el escenario de una de las últimas creaciones de los chicos de Piranha. Un juego en la línea de productos al más puro estilo Gauntlet, pero con el sello personalísimo de esta genial compañía pródiga siempre en ideas originales.

Puertas camufladas en las paredes,

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Barra de progreso]										
Gráficos:	[Barra de progreso]										
Originalidad:	[Barra de progreso]										

7

transportadores mágicos en el suelo, pistolas, bombas de ajos, e incluso píldoras que nos permiten durante algunos segundos gozar de inmunidad frente a las insaciables bebedoras de sangre, componen el decorado de una aventura trepidante en un mundo tenebroso lleno de peligros.

Para lograr acabar con la Gran Vampiresa es necesario recoger antes cinco objetos que se encuentran repartidos por cada uno de los niveles. Con ellos, mucha habilidad y, sobre todo, un montón de suerte, lograremos después de muchos sufrimientos nuestro objetivo.

Es un juego no demasiado original



en su tratamiento, pero eso sí, muy adictivo y con unos gráficos que sin llegar a rozar la perfección, resultan muy apropiados para el tema.

Gabriel Nieto



podrá rediseñar los laberintos a nuestro antojo, con mayores o menores dificultades dependiendo de la habilidad de cada uno, decidimos aumentar el tiempo, modificar los colores o incluir numerosas ventajas en forma de puntuaciones extras. El resultado no es otro, que un juego completamente acorde a nuestros deseos. Por otra parte es importante destacar que la construcción de los nuevos escenarios es muy sencilla ya que se realiza por medio de iconos. Se incluye en esta opción, llamada editor, además de las posibilidades de almacenar y cargar las pantallas otra opción que permite visualizar nuestra obra.




Marble Madness Construction Set es un título curioso ante el que nadie podrá decir que «jugar a la cartita» sea algo imposible.

Cristina Fernández

# ATV

Spectrum  
Code Master

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:   
Gráficos:   
Originalidad: 

# 8

El ruido de los motores se mezclaba con el aire polvoriento del desierto creando un ambiente de expectación en torno a las máquinas que calentaban motores antes de la salida. Estaba ante el último juego de casa Code Master.

Este no es, ni más ni menos, que un original simulador de Quat o lo que es lo mismo, de motos de cuatro ruedas. Antes de que la carrera diera comienzo decidí aprovecharme de las opciones que me brindaba el juego, de este modo en lugar de competir contra otro jugador opté por seleccionar la opción de un jugador contra el ordenador. El objetivo era acabar cada fase antes del tiempo límite representado en pantalla sorteando los obstáculos que encontraríamos en cada escenario y acumular pun-



tos como recompensa. Estaba preparado para la carrera.

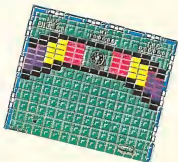
Los escenarios se fueron sucediendo y asombrado pude comprobar como recorría medio mundo en pocos segundos. Pude visitar Egipto, el desierto del Sahara e incluso llegar hasta el Polo. Realmente me costó lo mío superar los obstáculos que también variaban en cada escenario; encontré piedras, vallas, dunas y unas molestas focas que en el Polo jugaban a convertirse en malvaristas. Una de las mayores dificultades que encontré fue el tiempo, que disminuía rápidamente. Cada vez que chocaba con un objeto que me hacía caer debía subir rápidamente de nuevo a la moto, para no perder demasiados segundos. El juego era realmente divertido y sobre todo muy realista.

Sólo nos queda daros una recomendación: ¡Calentar motores y en marcha!

Pedro Pérez

# BATTY

Spectrum-Amstrad  
Elite



Parece ser que casi todas las casas de software quieren sacar jugo a ese juego que tiene tanta aceptación en los salones re-creativos: Arkanoid, un espléndido remake de otro juego bastante más antiguo ¿Quién dijo que segundas partes nunca son buenas? Romper ladrillos con una bola puede resultar interesante, incluso excitante, cuando se adereza con una buena dosis de imaginación, excelentes gráficos y un alto nivel de dificultad.

En nuestro Batty el buen hacer de Elite no deja nada que desear; se trata de una adaptación verdaderamente bien conseguida con la que los arkanoidómanos podrán llenar las horas que no pueden pasarse delante del original.

Batty (Arkanoid, Addictaball, etc.) parte de una idea básica muy simple: hay que limpiar de ladrillos una pantalla utilizando una bola y una raqueta. Sólo falta un poco de maquillaje: unas criaturitas perversas que




te lanzan bombas, una pelota que cada vez se mueva a mayor velocidad, zonas que desvían la bola cuando pasa sobre ellas, ladrillos que dejan escapar todo tipo de objetos cuando son destruidos... y otras cosas que ya irás descubriendo según avances en el juego.

Entre los objetos que contienen algunos ladrillos están: una raqueta más grande, una bola lenta, una bomba para mantener alejadas a las criaturitas, una meno para detener la bola en la raqueta, una pistola para disparar a los ladrillos y a todo incorrió que flote para el lugar, una raqueta extra, una bola demolidora que destruirá todo lo que se encuentre a su paso y un cohete para pasar al siguiente nivel.

Batty es un juego fácil de jugar y difícil de acabar. Idóneo para pasar un invierno calentito.

J. Juan García Quesada

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:   
Gráficos:   
Originalidad: 

# 7

# FREDDY HARDEST

Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX  
Dinamic

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:   
Gráficos:   
Originalidad: 

# 8

Tras un breve silencio y cuando aún resuenan los ecos del que ya podemos considerar como, legendaria Fernando Martín, nos llega el último programa de Dinamic, una videoaventura clásica con importantes innovaciones, Freddy Hardest, un juego divertido en el que por encima de todo prima la adicción.

La historia esta vez nos traslada a

un mundo futurista, donde vive un curioso play boy, medio juerguista, medio borrachín, que anda todo el día recorriendo la galaxia en busca de nuevas aventuras. Hasta que un día, después de una monumental borrachera, un accidente con su neve le obliga a aterrizar sobre la superficie del hostil planeta Kaldar.

Allí comienza la peligrosa aventura



## HYSTERIA

Spectrum-Commodore  
Software Projects

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Barra roja]										
Gráficos:	[Barra verde]										
Originalidad:	[Barra amarilla]										

8

De la mano de Software Projects nos llega Hysteria, un arcade ambientado en varias localizaciones espaciotemporales. Nuestro objetivo es salvar el futuro evitando que se altere el pasado. Una secta fanática intenta rescatar del pasado a una extraña fiera prehistórica que se había extinguido. Su objetivo es evitar esa extinción y lograr que la entidad primitiva (como se la llama en las instrucciones) llegue hasta el futuro, donde la usarán para alterar el equilibrio del poder. Nosotros guiamos al último superviviente de los antiguos cuerpos de élite de vigilancia del tiempo y debemos evitar que la entidad se acerque a nuestro tiempo, luchando con ella a lo largo de distintas etapas temporales. En cada etapa además, deberemos luchar contra los habitantes de esa época y lugar, que verán nuestra aparición como una invasión.

La mecánica del juego es más bien sencilla. Nos movemos hacia la izquierda o la derecha a lo largo de un paisaje que va avanzando con un suave scroll, luchando contra todo ser que nos ataque y recogiendo pistas que nos conduzcan a descubrir quien es el miembro de la secta que se encuentra oculto en esta etapa tempo-

ral. Una vez descubierto se verá forzado a enviar a la entidad primitiva para que nos destruya y destruya las pruebas que le acusan. Si conseguimos vencerla, pasaremos al siguiente nivel, donde realizaremos la misma tarea. Para ayudarnos en nuestro cometido, llevamos con nosotros un equipo de transformación de energía, que nos permite transformar objetos corrientes en una serie de armas y utilidades diferentes que nos serán indispensables para finalizar con éxito. Algunas de estas son permanentes, mientras que otras duran un corto período de tiempo.

El scroll en tres planos distintos da un buen efecto de profundidad. La ambientación de cada época está bien conseguida con unos gráficos bastante buenos. La música, sin ser mala, no asombrará a los usuarios de Commodore, tan acostumbrados a maravillas auditivas. Cabe destacar la posibilidad de elegir entre música o efectos sonoros, aunque estos últimos no son muy variados. En general, es un buen juego, muy recomendable a todos los amantes de la acción, que encontrarán en él un nuevo reto con el que medir sus fuerzas y sus reflejos.

Pablo Ariza



en busca de una nave que le permita abandonar el sombrío planeta. Para ello, tendrá que sobrevivir a los continuos ataques de enemigos sin escrúpulos en dos fases claramente diferenciadas y que tendremos que cargar en la cinta de forma separada, teniendo en cuenta que solo podremos acceder a la segunda una vez que hayamos completado la primera, introduciendo el correspondiente código de acceso.

La primera de ellas se desarrolla en la superficie del planeta Kaldar, donde una variada fauna de monstruos sin escrúpulos accesan a nuestro protagonista casi obsesivamente,



que se defiende como puede mientras salta de un lado a otro de los abismales cráteres «kaldarianos».

La segunda nos traslada al interior de una enorme base en la cual se encuentra la nave que nos permitirá salir de aquel infierno. Pero aquí las

casas se complicarán mucho más aun y Freddy tendrá que luchar sin descanso con nuevos enemigos, mientras intenta cargar la nave de energía, conectar los sistemas de salto hyperspacial y, finalmente, introducir la «clave del capitán», que es la única que le permitirá activar los mandos del vehículo espacial.

Freddy Hardest es un producto con el guión propio de una videoaventura, pero con una concepción puramente arcade. El movimiento del personaje, por ejemplo, es de los más completos que hemos visto, y, aunque parezca mentira, el nivel de dificultad, esta vez es lo suficientemen-



te moderado como para que los menos hábiles jueguen también a ser superhéroes.

Gabriel Nieto



# REBEL

Spectrum

Virgin

En Rebel nos encontramos de nuevo con un poderoso y tiránico estado (agrícola, en este caso) que ejerce un minucioso control tanto físico como mental sobre sus súbditos; pero esta vez el protagonista es, no un héroe, sino un rebelde, una rebelde en realidad, que únicamente



pretende escapar. Para ello deberá hacerse con un CCV (Vehículo de Control de Masas) y utilizarlo para cruzar las diez zonas que le separan de la libertad.

Dentro de cada zona existe un generador láser, una única salida y unos cuantos faros solares, de los cuales unos pocos están provistos de cristales. El objetivo del juego consiste en disponer los cristales de tal forma que cuando se active el láser, el rayo llegue hasta la salida rebotando en ellos; abriendo así el camino hacia el siguiente nivel o hacia la libertad. Los cristales pueden orientar

se en el mismo faro o transportarlos a aquel en que son necesarios. Si los espejos no están dispuestos de la forma correcta y el láser se pierde, los resultados serán mortales. Por supuesto, tampoco faltan unas cuantas máquinas de vigilancia cuyo contacto supone la pérdida instantánea de una vida.

En el juego, la acción se nos ofrece vista desde arriba con scroll en las cuatro direcciones. El scroll se realiza por carácter; circunstancia que podría pasar más o menos desapercibida si no llega a ser por los frecuentes encontronazos que se tienen con las patrullas que surgen de repente frente al CCV. Los gráficos son bastante buenos en general; la excepción está en las patrullas enemigas:



da igual la dirección en que se muevan, siempre se ve el mismo gráfico.

Es un programa interesante, con una buena idea y gráficos aceptables; pero al que le falta ese algo indefinible (particular de cada juego) que lo haga realmente adictivo. Aun así, puedes pasar un buen rato jugando con él.

J. Juan García Quesada



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición:

Gráficos:

Originalidad:

7

# De chip a chip

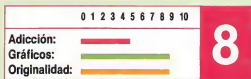
“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

## SIDEWIZE

Spectrum  
Firebird

Nada o casi nada nuevo aporta este programa de Firebird realizado por los programadores de Esdin (Nodes of yesod, Arc of yesod, Icus, Heartland...). De hecho, pasaría a la ya larga lista de arcades que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, sino fuera por una cualidad que le hace destacar por encima de todos ellos; sus programadores, han sabido combinar sabiamente lo mejor de los clásicos arcades convirtiéndolo en un excelente juego de acción. Esto se ha visto traducido en un movimiento excelente, unos gráficos excepcionales y un grado de adicción elevadísimo.

El argumento del juego nos traslada a millones de años luz de nuestra galaxia. Allí se encuentran los mundos pertenecientes a la Alianza Xeo-



lon. Durante 24 horas han resistido el ataque de los ejércitos del malvado Dariard, pero finalmente han sido vencidos y esclavizados. Su última esperanza es Dynar, un androide de combate que ha sido entrenado para buscar y acabar con el pérfido Dariard.

Dirigible inestimable ayuda, los mundos de Omicrón, Delta, Iota y Nu, tras lo cual

llegará al mundo de Zeta donde se encuentra la guardia de Dariard. Cada mundo se encuentra dividido en tres zonas y al llegar al final de la tercera deberemos enfrentarnos a un gran enemigo antes de pasar a un nuevo mundo.

Al destruir algunos enemigos estos dejarán objetos que deberemos recoger para mejorar nuestro equipo o conseguir alguna vida extra. Así, podremos obtener una pistola láser, mayor potencia de disparo, mayor velocidad, un campo de fuerza, una pistola antimateria o un multiplicador de disparos.

Cabe destacar como mayores atractivos del programa los excelentes movimientos de los personajes y la formidable música de presentación del



programa, sin duda lo mejor de un juego realmente bueno.

Si te gustan los buenos arcades no lo dudes, este es tu programa.

J. Emilio Barbero

## POKES

POKE 36538, n. Donde n, n.º de vidas que queremos.

POKE 36890, 166. Vidas infinitas.

POKE 52527, 201. Inmortalidad.

Estos pokes valen tanto para el primer jugador como para el segundo.

# Destilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".  
Dirigido por Antonio Rua.  
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope  
RADIO POPULAR



... de chip a chip

## WATER POLO

Commodore  
Gremlin Graphics

Ahora que las vacaciones han terminado, todavía estamos a tiempo de darnos un agradable chapuzón en una divertida piscina olímpica, mientras jugamos un emocionante partido de water polo. Y todo ello sin necesidad de tener que entrar en contacto con el siempre húmedo H2O.

Por supuesto será necesario para lograrlo disponer antes del último juego de Gremlin para Commodore, que hace de este modo, una de las primeras incursiones en el siempre apasionante mundo del deporte y la vida sana.

El programa nos permite jugar con uno o dos jugadores o si lo preferimos con varias personas más, logrando de este modo vivir las sensaciones que sólo los auténticos juegos de Simulación Deportiva son capaces de proporcionarnos.

Al principio del juego, encontramos en la pantalla a los jugadores de ambos equipos, sumergidos en el agua, y dispuestos tras el ceremonial salu-

do al respetable, a comenzar un nuevo encuentro.

Por lo que se refiere a las reglas del juego se puede afirmar que todos los detalles han sido cuidados en extremo, con el fin de dotarle del máximo realismo posible. Después de lo visto creemos que lo han conseguido. Tiempos de 5 minutos cada uno, la actuación del árbitro, sanciones a los jugadores, los pases de pelota, la presión ambiental del público



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Red bar]										
Gráficos:	[Green bar]										
Originalidad:	[Orange bar]										
	8										



y el realismo de cada una de las jugadas, avalan, lo que estamos diciendo.

El método que utiliza el programa para que sepamos en qué momento controla cada jugador el balón es característico en este tipo de juegos, el cambio de color, pero esta vez lo que cambia es el gorro.

Se trata en definitiva de un juego muy bueno, original y sobre todo muy, pero que muy emocionante.

Pedro Pérez

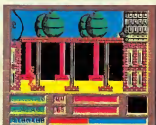


## FALCON

Spectrum  
Virgin

Este nuevo título de Virgin parece seguir la línea que poco a poco se ha impuesto en Inglaterra y que concede mayor importancia a la adicción que al aspecto gráfico del programa.

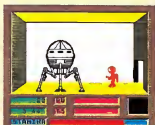
Nosotros, con el perdón de Inglaterra, valoramos ambos por igual, y por eso no dudamos en afirmar que Falcon es un programa realmente malo, plagado de buenas intenciones, pero pésimamente realizado.



El argumento del programa está basado en un popular comic editado en Inglaterra. En él, Falcon, un agente especial del año 3033 AD deberá luchar contra el Señor del Tiempo, que está tratando de desorganizar el futuro, mezclándolo con el pasado. Para ello, contamos con una máquina del tiempo equipada con un sofisticado ordenador llamado CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) con la que deberemos recorrer las ocho

zonas del tiempo que componen el mapa del programa en busca de objetos que se encuentren en una época errónea. Una vez localizados deberemos recogerlos y tratar de conducirlos a su época correcta.

Falcon es, en definitiva, una buena idea que no ha tenido contrapunto en unos buenos gráficos y en un buen movimiento, por lo que pasará a engrosar la lista de programas mediores condenados al olvido.



Tirón de orejas a los programadores de Virgin que no han sabido mantener el nivel que alcanzaron con DAN DARE.

J. Emilio Barbero

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Red bar]										
Gráficos:	[Green bar]										
Originalidad:	[Orange bar]										
	4										



**ERBE**  
Software

presenta

# RENEGADE



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL  
EN EL CLUB ERBE,  
NÚÑEZ MORGADO, 25006 MADRID,  
TELEF. (91) 314 10 04.

Licensed from © Taito Corporation  
Programmed for Amstrad, Spectrum  
Commodore by Imagine Software

**Imagine**  
the name  
of the game

Vivir por el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero, cada día siempre hay tiempo e imaginación. Desde los suburbios de la ciudad a los "guetos" de los sin ley siempre encontrarás al personaje de caballo, cuya misión es acabar con el único villano que se atreve a entrar en su territorio, el Renegade.

Una conversión del gran éxito de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu ordenador. Aquí, todos los caracteres y poses de "Rego" langui.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE, CRISTA, ENGRACIA, 17, 28010 MADRID, TELER. (91) 447 34 20,  
DELEGACION BARCELONA/C. VILADOMAT, 114, TELER. (93) 253 59 66



# ANUNCIOS POR MODULOS

## BLADERUNNERS

Localización, seguimiento y acoso de REPLICANTES  
Resultados Garantizados.  
Asesoramiento gratuito.

TL: 24Q W3 RT. Sr. HARRISON

## MICROHOBBY

### NECESITA:

Corresponsal para su nueva sección:  
«**AQUI ALFA CENTAURI**»  
Interesados contactar por  
TELE RAPID con SABADO GAMEZ

## CLUB DE USUARIOS

precisa, código acceso  
7 parte «**COSMIC MOVES**»  
TELE RAPID 4456  
Contactar tardes  
con **DENDRON**.

## LIQUIDAMOS

Material bélico  
3.ª guerra Interplanetaria

## ULTIMOS DIAS

Plaza GORDON. Planeta MONGO

## BUSCANDO A LORNA DESESPERADAMENTE

Firmado  
**AZPIRI**

## URGE VENDER

### WOKIE AMAESTRADO

3 años. Dócil y cariñoso  
Dice algunas palabras  
Muy útil en el invierno

NOCHES. TELE-LASER: 24A • K20

## SUBASTA ANTIGÜEDADES

En centro Comercial  
STEVEN SPIELBERG

**SABADO, 16**

Se subastarán  
las siguientes piezas  
de museo:

- **WALKMAN**
- **SINCLAIR C-5**
- **GRAPADORA**
- **ENCENDEDOR BIC**
- **AMSTRAD CPC 464**  
(Fósforo verde)

## IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

### BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza  
en el departamento de control político y  
conquistas planetarias.

El candidato tendrá a su cargo  
a un **AGENTE OPERATIVO** de la 5.ª generación,  
equipado con el más sofisticado  
material de combate.

### Imprescindible:

Dominio de lenguaje **Kuak** y del Sistema  
Operativo **V-MSMOS 3.9**

Se valorará experiencia previa en  
guerrilla cósmica y contraespionaje.

Formación en pilotaje de naves  
intergalácticas a cargo de la **MEGACORP.**

### Salario:

625.000 créditos más comisiones.

### Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la  
**FEDERACION HARK**

Interesados contactar con el **TELEMANDOFONO: (911) 248 78 87**  
Abstenerse androides series **FARGUS-232** y **233s**.

## DISEÑADOR HOLOGRAFICO

Anagramas, Logotipos  
Artes Finales, Ilustración  
**SE OFRECE**  
para trabajar en empresa de  
Láser-Juegos o Estaciones Orbitales  
**NOCHES. TL: 2K3 21 TQ**



(Lider galáctico de software  
de video-juegos)

### BUSCA:

Para centro de **SATURNO**  
**grafistas y**  
**programadores**  
con experiencia en el nuevo  
**SPECTRUM + 47.**

Interesados enviar curriculum vitae  
por **VIDEO FAX.**

## YEDAIS

Miembros **FUNDADORES**  
de la Organización Mundial.  
Excelentes profesores,  
instruyen en el dominio  
de la **FUERZA**.  
Ambiente agradable.  
Cursos en escuela  
o a domicilio.  
Preguntar por **CWI ONE. TL: 40T LD 00**

## URGE COMPRAR

Plataforma Lanzamiento para  
**VESPA** modelo **SPACE 53** de  
carga frontal. Pago al contado.

**TELEMANDOFONO 2132**

## SE VENDE

**Jet Scrander.**

Buen Estado.

Incluye accesorios.

8.000 Créditos negociables.

Preguntar por **ZOLTAR.**

**TELEMANDOFONO 7001**

## EMIGRANTE VENUSIANO

Joven, atractivo,  
de suave tez verde.

### BUSCA

Terraquea madurita  
para cumplimentarse.

**TELEPARTADO 1x2. VENUS**

## EXTRAVIADO

Afuera Sistema Solar  
**MODULO BIPLAZA**

**Matrícula Lunar H20 • L**

Se gratificará

**TL: H • 25Q • RP**

# NOVA

ANUNCIOS POR  
MODULOS

# 002 A7 2W

COBRAMOS VIA SATELITE  
SIN RECARGO

# NOVA



SI NO LO ENCENTRAS EN TU TIENDA FAVOR  
PASELO AL CLUB ERBE,  
NÚÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04

# La acción he

# INDIANA JONES



**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE,  
C./ NÚÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA.  
C./ VILADOMAT, 114  
TELEF. (93) 253 55 60.



SCREENS FROM ARCADE VERSION

# cha realidad

# ONES and the TEMPLE OF DOOM™\*

The Home Computer Version of  
the Atari Coin-Op Masterpiece



© 1985 Lucasfilm Ltd and Atari Games Corporation. All rights reserved.  
\*Trademarks of Lucasfilm Ltd., used under licence. Licensed to U.S. Gold Ltd., 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-356 3388

COMMODORE  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
ATARI



ATARI®  
GAMES

## DIZZY

Amstrad  
Code Master

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adición:	██████████	
Gráficos:	██████████	
Originalidad:	██████████	

Tengo que confesar que cuando la simpática musiquilla de Dizzy me avisó de que el juego estaba cargado, me costó mucho contener una carcajada. Las instrucciones del juego me remítan a un caldero mágico y a varios objetos con los que hacer conjuros ya que el objetivo del juego era eliminar a un malvado brujo utilizando la magia. Imaginaros mi sorpresa al ver que el clásico mago era en esta ocasión un gracioso huevo con extremidades humanas y que los múltiples enemigos con ganas de guerra que había imaginado mi calenturienta mente habían sido sustituidos por obstáculos en el más puro estilo Spiky Harold, es decir, plataformas y elementos ostiles que exigen una localización determinada de nuestro protagonista para afrontarlos. Esta-



ba ante un título que había rescatado de las arcas de los mejores programas del soft los elementos que los lanzaron al estrallato.

Mi sorpresa iba en aumento, observar al protagonista girar sobre sí mismo en lugar de saltar normalmente era realmente curioso. Avancé midiendo mis pasos con precaución, fui encontrando objetos que recogía y usaba con un simple toque de tecla y por fin respiré aliviada cuando las tres vidas con que contaba se incrementaron al recoger nuevos huevos.

Dizzy es uno de los títulos más originales y adictivos que han pasado por mis manos. Un programa en el que la balanza calidad-precio lejos de quedar equilibrada se inclina hacia el primero de los factores.

Cristina Fernández

## TRIAXOS



Spectrum, Amstrad  
Ariolasoft

Una nueva aventura espacial se preparaba a bordo de la nave Triaxos, el Spectrum analizador había detectado la presencia de nuestro objetivo y nos disponíamos a atracar en sus muelles, un prisionero esperaba nuestra eficiente intervención.

El juego tiene como escenario una prisión espacial y nuestro objetivo es, como ya hemos reseñado, rescatar a un rehén capturado por las fuerzas enemigas; esto nos obligará a recorrer un complicado laberinto.

La pantalla está dividida en tres zonas claves. En el centro la habitación en la que se encuentra el osado protagonista, es decir, donde debe enfrentarse a variados obstáculos situados para entorpecer la tarea de rescate, recuerda bastante a programas como el Movie. A la derecha encontraremos dos planos informativos de gran utilidad, el de la zona superior



## LAUREL & HARDY

Commodore  
Advance software

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	7
Adición:	██████████	
Gráficos:	██████████	
Originalidad:	██████████	

Los inolvidables personajes del cine mudo vuelven a la pantalla sustituyendo ahora el clásico formato por una cinta de ordenador. Y lo hacen de la mano de Advance, una casa no demasiado conocida en nuestro país a la que nadie puede negar la originalidad al elegir el tema de su última producción.

Nada más cargar el programa encontraremos una opción «DEMO» que nos permite contemplar con mayor claridad cual es el objetivo final del juego, además de situarnos un poco mejor en la panorámica general del escenario.

La pantalla se encuentra dividida horizontalmente en tres partes. La superior muestra la zona por la que se desplaza el «Gordo» y la inferior el

«Flaco», desarrollándose las acciones de forma independiente.

La zona central está subdividida en tres zonas. En cada uno de los lados aparece el maga con la situación dentro de la ciudad y para completar la escena la imagen de un pianista que no deja de tocar esa música tan repetitiva que ameniza las empolvadas películas de estos inmortales personajes.

La misión del juego en definitiva es acumular el máximo número de objetos posibles, como botellas y tarjetas para terminar lo antes posible con nuestro despiadado contrincante.

Un juego lleno de detalles, en blanco y negro, como mandan los más puros cánones de la época del cine mudo.

Pedro Pérez

## THE TUBE

Spectrum  
Quicksilver

Con una idea tan buena como cualquier otra (un patrullero espacial cae un agujero negro y al salir al espacio normal es capturado por un complejo alienígena del que hay que salir a toda costa) el programa nos pone al mando del patrullero para atravesar ocho segmentos con la misma estructura: una zona de transferen-



# LOQUEJO

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	██████████										
Gáficos:	██████████										
Originalidad:	██████████										
	<b>7</b>										



que muestra la dimensión real del juego con el plano completo del laberinto y en el nivel inferior un croquis de la habitación en la que nos encontramos que muestra todas las puertas, ya que algunas están ocultas a simple vista, al no tener una panorámica total de la pantalla.

En las distintas habitaciones para que nuestro recorrido sea algo más que una visita de reconocimiento por las prisiones galácticas, encontraremos robots con inteligencia artificial,



identificados por un número que señala el nivel en el que nos encontramos, cintas transportadoras, teletransportadores, puertas trampa, así como otras que se encuentran ocultas y que podemos descubrir utilizando dinamita.

En definitiva, Triox es un juego con muchísima dificultad, digno de los mejores jugadores de videoaventuras.

Pedro Pérez



## TRIO

Spectrum, Amstrad, Commodore

Elite

Hace ya algún tiempo os anunciamos la comercialización por parte de Elite de un paquete compuesto por tres programas inéditos. Por fin este Trío ha llegado a España y nos hemos visto gratamente sorprendidos al comprobar cómo todos los títulos que engloba perfectamente pueden satisfacer a un sector muy amplio de usuarios por su variedad.

Trío, como es evidente, consta de tres programas. Airwolf 2, Great Guirians y 3DC. Vamos por partes:

Airwolf 2 es, en teoría, la segunda parte del juego del mismo nombre. Afirmamos que solamente en teoría porque nada tienen que ver un juego con el otro. En Airwolf 2 la dificultad no radica como en la primera parte en superar obstáculos móviles,



sino en eliminar a los miles de enemigos que se suceden en el más puro estilo arcade.

The Great Guirians, por el contrario es un juego de lucha, adaptación de la máquina recreativa de Taito. El objetivo del juego es eliminar a los distintos guerreros que aparecen en el juego y destruir entre enemigo y enemigo los objetos que se avlanan contra nosotros. Para defendernos contaremos con una espada y un escudo.

3DC es la videoaventura del grupo. Concebida como una aventura tridimensional tiene un buen nivel gráfico y su dificultad es elevada. Tal vez resulte eclipsado por la adición de los otros dos programas.

Trío es una gran idea, más variedad imposible. Con él podremos desde pasar un agresivo rato acrobilando marcianos, a dar un giro de noventa grados regresando a la Edad Media mientras luchamos como locos o buceamos en un mundo sin oxígeno. Imposible aburrirse.

Cristina Fernández

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	██████████										
Gáficos:	██████████										
Originalidad:	██████████										
	<b>8</b>										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	██████████										
Gáficos:	██████████										
Originalidad:	██████████										
	<b>4</b>										

cia, un DMT y un área de captura.

La zona de transferencia está poblada por seres que intentarán apoderarse de parte de la energía de la nave y sobre los que habrá que disparar; sólo tiene un problema: acaba resultando monótona. El DMT (Mecanismo de Defensa del Túnel) guarda un sospechoso parecido con

el Scramble, si bien aquel era más difícil y mucho más adictivo. El área de captura resulta algo más interesante. En ella se guardan las naves que han sido capturadas y a las que hay que arrebatar los cristales de energía enfrentándose a su ordenador. Para conseguirlo tienes que activar las entradas correctas den-

tro de un pequeño circuito lógico.

El juego resulta, en líneas generales, bastante pobre tanto a nivel de idea como de realización, lo que demuestra, una vez más, que para conseguir un buen programa no basta con utilizar ideas que ya han funcionado anteriormente.

J. Juan García Quesada



**ERBE**  
Software

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡¡ UN LANZAMIENTO HISTORICO !!

LOS  
**40**  
PRINCIPALES

SI TIENES, O VAS A TENER,  
UN SINCLAIR + 3  
ESTAS DE ENHORABUENA.  
ERBE EDITA UNA COLECCION  
CON LOS 40 PROGRAMAS  
QUE HAN HECHO LA HISTORIA  
DE LOS VIDEO-JUEGOS.  
DIEZ DISKETTES  
CON 4 JUEGOS CADA UNO  
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"  
TODA LA DIVERSION  
DEL MUNDO.



ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

LOS  
40  
PRINCIPALES



ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

LOS  
40  
PRINCIPALES

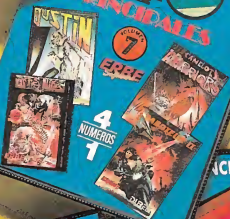


CADA VOLUMEN  
(4 JUEGOS)  
SOLO  
**2.500 PTS.**  
(IVA INCLUIDO)

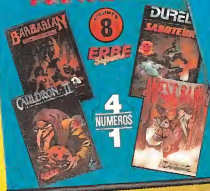
LOS  
40  
PRINCIPALES



LOS  
40  
PRINCIPALES



LOS  
40  
PRINCIPALES



ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

LOS  
40  
PRINCIPALES



LOS  
40  
PRINCIPALES



# ¡¡COLECCIONALES!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCONTRAS EN TU TIENDA FAVORIT...  
PUEDE AL CUM ERBE.  
NUEV MORGADO, 11. 28036 MADRID.  
TEL. (91) 314 18 04.





## **P**ROGRAMACIÓN ENSAMBLADOR EN ENTORNO MS DOS



M. A. Rodríguez Roselló

Anaya  
843 págs.

El Código Máquina es, sin lugar a dudas, el lenguaje de programación por excelencia y este libro es una obra indispensable para todo aquel que tenga intención de embarcarse en la apasionante aventura de conocer más de cerca cuáles son los principios que hacen moverse a su excelencia el ensamblador. El libro se centra,

fundamentalmente, en el desarrollo de aplicaciones en ensamblador para el IBM PC y compatibles, trabajando con ellas desde el entorno MS DOS. Está dividido en tres partes. En la primera se explica muy detalladamente los procesadores 8088 y 8086, además de todo lo referente a instrucciones, modos de direccionamiento y estructura de un programa ensamblador. La segunda, trata del desarrollo de aplicaciones

mucho más concretas, como es el caso de las interrupciones, manejo de datos, gráficos, fichero, sonido, marcos e interfaces para lenguajes de alto nivel. La tercera trata del coprocesador matemático 8087. La obra va acompañada de un diskette con todos los programas que se emplean en el libro. Resumiendo, se trata de un manual imprescindible para adentrarse en el fascinante mundo del Código Máquina.

## **A**FONDO: INFORMÁTICA BÁSICA



Roger S. Walker  
Anaya  
309 págs.

Que la informática despierta el interés de un sector, cada vez mayor, de la sociedad es algo que nadie puede poner en duda. Pero es probable que quien no tenga más que nociones generales sobre las aplicaciones de los ordenadores en la vida cotidiana, se encuentre algo

despistado a la hora de ampliar sus conocimientos. Por eso, Roger Walker, en este libro de la colección Anaya Multimedia, ha pretendido abordar de modo didáctico y ameno los aspectos más relevantes de la informática. Desde una pequeña introducción histórica que nos remonta a los arcaicos ábacos, el precedente de los ordenadores, a las últimas

innovaciones en la materia, hasta las predicciones de futuro, pasando por detalles técnicos como lenguajes, sistemas operativos o los más globales, que abarcan software y hardware. Todos y cada uno de los temas de interés están desarrollados a lo largo de 10 capítulos, sin olvidar cuestionarios y glosarios que facilitarán el aprendizaje. Un texto que por fin nos sacará de dudas.

## **M**ANUAL DE REFERENCIA AVANZADO



Rafael Sarmiento de Sotomayor  
Anaya  
189 págs.

Este texto, perteneciente a la colección 'Micromanuales de Anaya', es un manual de programación avanzada del Amstrad, en la que se explican los comandos del

Basic, así como su sintaxis. También encontraremos en él las direcciones útiles de la Rom, las explicaciones detalladas de cada una de ellas y el sistema operativo de la unidad de disco, el funcionamiento de la pantalla, el monitor de sonido y todos aquellos aspectos relacionados con el

manejo del ordenador. En sus últimas páginas encontraremos varias tablas con los códigos ASCII y de colores. Resumiendo, un completo manual que perfectamente puede sustituir con grandes ventajas, al complejo manual del Amstrad.

# TANK



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PREJALA AL CLUB ERBE.  
NÚREZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 514 18 04.

**ERBE**  
Software

**ocean**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE C./ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10  
DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



**SNK**  
Shin Nihon Kikaku Corp.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

# Antesala DEL SOFT

## DESPERADO

Topo Soft

¿Quién no ha soñado alguna vez con imitar a John Wayne? Seguramente todos armados con una gigante bolsa de palomitas en la butaca de un cine hubiéramos dado cualquier cosa por saltar a la

pantalla para capturar forajidos junto al héroe, a cambio de una suculenta recompensa. Topo Soft nos brinda ahora la posibilidad de cómodamente instalados frente al ordenador, emular a los grandes de la historia del cine en este arcade que rebosa acción.

Nuestro objetivo es capturar «Vivos o Muertos» a los cinco forajidos que aparecen en las cinco fases de que consta el juego. La dificultad es creciente al igual que la recompensa que obtendremos a cambio de ellos. Ni un solo rincón del oeste se quedará sin recorrer las praderas, la ciudad, las vías del tren, el río



y la orilla cercana a éste, todo ello animado por la constante aparición de enemigos, en el más puro estilo Commando. Un mundo de película que muy pronto llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



Billy caminaba con la vista puesta en su próximo enemigo.

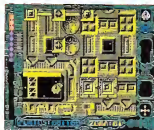
## STARDUST

Topo Soft

Este nuevo título de Topo Soft nos traslada a una galaxia desconocida dónde los más osados e intrépidos

guerreros han decidido poner a prueba tu habilidad en el manejo del joystick. Stardust con este argumento no puede ser más que un arcade en el sentido más amplio del término.

El juego consta de dos fases, en la primera nuestro objetivo es aumentar el potencial bélico de nuestra nave, eliminando las bases enemigas y cualquier elemento desconocido que se cruce en nuestro camino. En la segunda fase conduciremos a un humano por la



estructura metálica que conforma el planeta, regresando a la nave al completar el recorrido.

En él encontramos todos los elementos que conforman un auténtico arcade, varias armas que obtenemos como recompensa, suculentas vidas extras y una incansable aparición de enemigos. Poner vuestros joysticks a punto porque dentro



de muy poco aparecerá simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



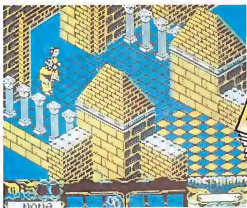
# LA ABADÍA DEL CRIMEN

## Mister Chip

La abadía del crimen es el sugestivo título del próximo lanzamiento de la compañía Mister Chip. Inspirado en la novela de Umberto Eco *El nombre de la Rosa*, la acción se desarrolla en una abadía, donde unos extraños acontecimientos han perturbado la paz. El protagonista, un monje llamado por el abad para resolver el misterio, llega a la abadía acompañado por su escudero. Ambos disponen de siete días para realizar la investigación. Este tiempo, que en principio parece suficiente, quedará mermado en gran medida porque ambos deben atenerse a la férrea disciplina de la abadía y obedecer las órdenes del abad; de este modo, sólo por la noche podrán avanzar algo en las

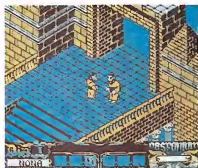
pesquisas, ya que durante el día deberán presentarse a los oficios cuando así lo requiera el abad, y aprovechar los ratos de ocio para localizar los puntos claves del juego.

La abadía del crimen es una compleja videoaventura ambientada con los mejores gráficos jamás vistos en Amstrad. Además se han incluido detalles realmente originales como la imposibilidad de observar toda la pantalla en algunas zonas. De esta forma cuando avanzamos por el laberinto de la biblioteca, parte especialmente importante del juego, llevando incluso la antorcha, sólo vemos iluminada la figura del protagonista, aumentando la dificultad en una fase tremendamente compleja. En ella prima la



lógica para utilizar los objetos, aunque para facilitar las cosas incluye una opción que permite salvar situaciones determinadas y comenzar luego donde estemos oportuno.

Estará disponible, en principio, para Amstrad y Spectrum 128, aunque próximamente se realizará su conversión a otros ordenadores.



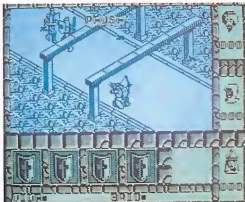
## EL CID

Dro Soft

Hace muy pocos meses que la compañía de programadores de Dro Soft ha visto la luz. Tras su Stop Ball aparece su segundo programa que tiene como protagonista nada menos que al Cid.

El objetivo del juego es encontrar un pergamino que tiene el poder de desencadenar el mal, para que dos hombres justos lo encuentren y acaben con su malféfico efecto. Ambicioso objetivo si tenemos en cuenta que además deberemos enfrentarnos a todos los servidores del mal en una pelea que supondrá una constante disminución de nuestra fuerza en el más puro estilo arcade. Como aliciente la eficaz colaboración de doña Jimena si conseguimos liberarla primero, ya que sus doncellas nos permitirán reponer la energía.

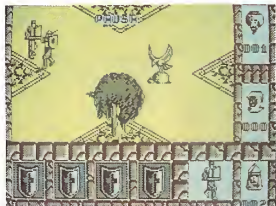
Para poder llegar al final



del juego necesitarás una serie de objetos que encontraremos repartidos en el laberinto. Así resultarán imprescindibles la lámpara y el dinero con el que podremos comprar la llave mágica que nos permite acceder al pergamino.

Los más sangrientos de la casa, disfrutarán como locos observando como aumenta el marcador que contabiliza el número de enemigos destruidos o conociendo cuántos enemigos aún debemos eliminar.

El Cid estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.





# Antesala

DEL SOFT

## PHANTIS

Dinamic

Tras una larga espera, plagado de títulos de lo más diverso, estamos por fin ante un producto «Dinamic» en el amplio sentido de la palabra.

Phantis es un juego distinto, rebosante de imaginación y vibrante en cada una de sus fases.

Desde el principio hasta el final, los acontecimientos se desencadenan de un modo trepidante. Pasamos del espacio aéreo al interior de una enorme gruta subterránea, de pilotar una nave a montar a lomos de una especie de monstruo prehistórico, que recorre las aguas pantanosas de un mundo pla-



gado de peligrosas criaturas milenarias, y todo ello sin un solo momento de respiro.

El personaje central es, en esta ocasión, una mujer guerrera en busca de su amado, que se encuentra prisionero en un extraño lu-



gar conocido con el nombre de Phantis. Para llegar hasta él, nuestra intrépida muchacha tendrá que atravesar antes las distintas zonas que forman el vasto territorio de este mundo hostil, habitado por extraños seres muy poco hospitalarios. Como el resto de los productos de Dinamic está dividido en dos partes, la prime-

ra con cuatro partes y seis niveles en la segunda.

Sinceramente, después de lo visto creemos que Phantis será uno de los juegos más importantes de este año, por sus gráficos, por la variedad de situaciones, por la originalidad del tema y, sobre todo, porque ocurren tantas cosas y tan distintas, que es imposible aburrirse.

## AFTEROIDS

Made in Spain

Tras el éxito de *El misterio del Nilo*, programa que recientemente ha aparecido en la versión de Amstrad, los muchachos de Made in

Spain vuelven a sorprendernos. ¿Por qué?, os preguntaréis. La razón es muy sencilla, Afteroids no tiene nada que ver con ninguno de los programas que anteriormente han comercializado.

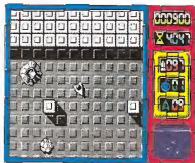
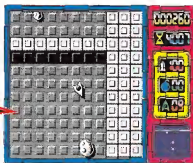
Seguramente, recordáis el programa Asteroids, de las máquinas recreativas que en su día captó la atención de los muchos aficionados a acribillar marcianos.

Afteroids está inspirado en este programa, ya que el objetivo del juego es destruir todos los asteroides de cada fase, que aparecen reflejados en un escáner para facilitarnos su localización.

Una de las diferencias básicas con la máquina de la calle es el decorado, al estilo de Uridium, y la posibilidad de conseguir mejoras del armamento al eliminar a algunos enemigos co-

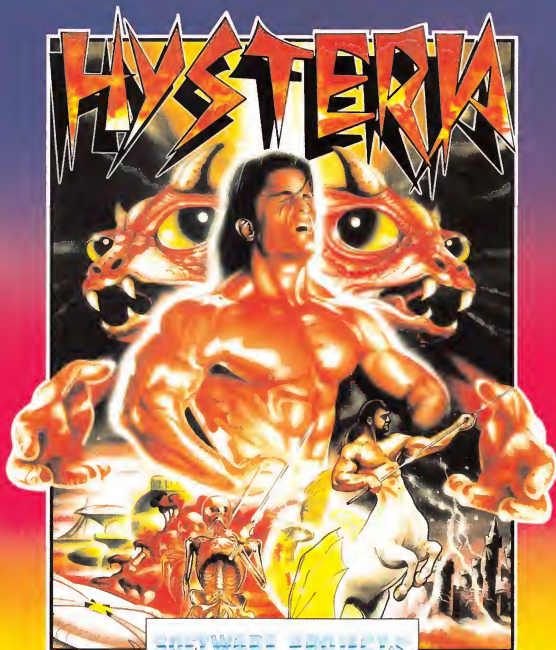
mo el disparo simultáneo en las cuatro direcciones. También destaca la original presentación de la tabla de récords porque esconde tras ella una agradable sorpresa para todos aquellos que sean capaces de lograr escribir su nombre en ella.

Afteroids promete ser un adictivo título, en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas. Aparece, en principio, para Spectrum y Amstrad.



**ERBE**  
*Software*

!! LO INCREIBLE !!



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TEL. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TEL. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL.  
PUEDES IR AL CLUB ERBE.  
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.  
TEL. (91) 314 18 04.



# CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

## MARSPORT

Para llegar al Spacefield antes de los 90 segundos finales:

— Nivel Hale, sector D, saliendo del sector A, en el centro.

— Disparar varias veces con la Hipergun hasta ver relámpago.

Alejandro Alsuna Cerveño (Barcelona)

COMMODORE

## ONE ON ONE

Si ponemos a Larry Bird en la línea de 3, un poco a la derecha, botando con la mano izquierda, esperamos unos 5 segundos y tiramos cuando la pelota esté lo más cerca del suelo, así meteremos un triple.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

SPECTRUM

## SABOTEUR II

En el juego Saboteur II, cuando andamos sobre las cuerdas rojas entre partes del edificio, te caerás si sueltas la tecla (izquierda o derecha); para llegar al otro extremo de la cuerda nunca hay que soltar la tecla de dirección.

David Regevsky (San Sebastián)



COMMODORE

## GREEN BERET

Para los que no seáis muy diestros, aquí están las formas de pasar el final de cada frase.

1. Missile: si llevas lanzallamas ponte en el lado izquierdo, pegado al borde y cuando salgan los soldados, disparas el lanzallamas cuando esté a tu lado. Al último que te quede tendrás que hacerlo «manualmente».

Si no llevas lanzallamas y tiene disparador automático, pégate al borde derecho, conecta el «automático» y agáchate.

2. Harbour: ponte en el medio agachado con el disparador automático conectado.

3. Bridge: ponte en el borde izquierdo aquí no te matarán, conecta el «automático», usa los «bazookas» o mátalos manualmente sólo saltando hacia arriba.

4. P.O.W.5: muévete todo el rato y ten un poco de suerte.

Juan Álvarez (Madrid)

SPECTRUM

## RANARAMA

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 228

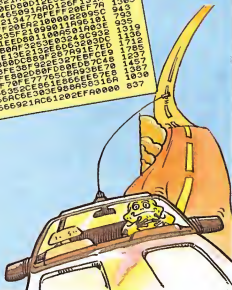
### LISTADO 1

```

1 REM *****
2 CARGADOR RANARAMA
3 POR J.J.G.D.
4 *****
5
10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
ORE 23658: 0
20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 2344
1,0: POKE 23452,0
30 LET A$="SUPERDISPARO": GO 5
40 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
60 SUB 100: IF A THEN POKE 23444
,0
50 LET A$="IMORTAL": GO SUB 1
00: IF A THEN POKE 23447,0
60 PRINT #1:AT 1,0: PAPER 2: I
NK 7: FLASH 1: "INTRODUCE EL AAN
RANAMA ORIGINAL
70 PRINT USA 23296
100 LET A$=A$+": INPUT "": PR
INT #1: INVERSE 1:AT 1,0:TAB (32
LEN A$):GOTO 100
110 LET A$=INKEY$: IF K$(0)"S" A
NO K$(0)"N" THEN GO TO 110
120 IF INKEY$(0) THEN GO TO 12
0
130 BEEP :1,0,000 K$/4: LET A$=
"": RETURN
    
```

### LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31005CDD210RE0114001	719
2	30FF37F14001SC0020	972
3	30E33E333000CD50E6	1475
4	3230E33E333000CD50E6	1535
5	3230E33E333000CD50E6	1585
6	3230E33E333000CD50E6	1622
7	3230E33E333000CD50E6	1672
8	EC11000B11FF019471	1802
9	EC11000B11FF019471	1852
10	EC11000B11FF019471	1892
11	EC11000B11FF019471	1942
12	4180E0002120F1301	1983
13	4180E0002120F1301	2033
14	AC12134776FF00E177A	1305
15	FEF20A2100022095	843
16	FEF20A2100022095	793
17	FEF20A2100022095	743
18	FEF20A2100022095	693
19	FEF20A2100022095	643
20	FEF20A2100022095	593
21	FEF20A2100022095	543
22	FEF20A2100022095	493
23	FEF20A2100022095	443
24	FEF20A2100022095	393
25	FEF20A2100022095	343
26	FEF20A2100022095	293
27	FEF20A2100022095	243
28	FEF20A2100022095	193
29	FEF20A2100022095	143
30	FEF20A2100022095	93
31	FEF20A2100022095	43
32	FEF20A2100022095	0





## NEMESIS

Level 1: en la parte que salen dos montañas lanzando burbujas, hemos de desplazarnos hacia el extremo derecho-arriba.

Level 2: si conseguimos coger dos options y un ?, poniendo un option arriba y otro debajo de la nave, y situándonos en el medio del lado izquierdo (hemos de

disparar mucho), pasaremos.

Level 4: en una de las montañas que tiene un túnel en su interior, si pasamos por su interior pasaremos de fase.

Level 5: pasaremos las naves del final que se dividen en tres si tenemos milisil y nos desplazamos hacia

arriba, luego hacia el lado izquierdo y no paramos de disparar.

Level 8: al llegar al lugar de los dos brazos debemos dirigirnos hacia el brazo de abajo y disparar sin parar, y al explotar hemos de pasar hacia dentro y el cerebro se autodestruirá.

## BASKETBALL

En el juego Basketball, la forma más fácil de ganar es ponerse delante de un jugador contrario que tenga la pelota y saltar, de esta forma se le pondrá una falta al equipo contrario. Cuando el equipo contrario tenga cinco, empezaremos a tirar los lanzamientos de 1 punto (lanzamientos libres).

David Regevsky  
(San Sebastián)



## LIVINGSTONE, SUPONGO

El juego consiste en coger los cinco huevos que están esparcidos por el programa, pero, en la primera parte, en el primero, que se coge con el pájaro, hay que dejarse coger; el segundo se coge en el poblado, poniendo la pértiga al principio de éste; después de pasar por la pantalla en que se encuentran dos monos disparándote cocos, se les mata disparando con el bumerang a la máxima potencia o disparándote una flecha a toda la fuerza. Entonces, aparecerá el pájaro. Es el momento para dejarse coger.

Apareceremos encima de un nido. Ahí esta el primer huevo. Para salir de ahí, sin perder ninguna vida, vamos por la parte posterior o baja del nido y ponemos la pértiga justo a la orilla con

potencia de ocho y medio, y saldremos de aquí sin perder ninguna vida.

Tendremos que coger el tronco que nos volverá a llevar a una pantalla antes de la de salida. Volveremos a hacer el mismo recorrido, pero sin dejar que nos coja el pájaro. Después, pasaremos por una catarata; al lado inferior izquierdo hay una pequeña porción de tierra. Tendremos que saltar hacia ahí.

Entraremos en una mina. En ella, al principio, tendremos una gruta con un lago en el medio y en la parte superior un huevo. Ponemos la pértiga en seis y medio, y saltamos. Cogerás el huevo. Después pasaremos por la mina saltando por encima de las vagonetas. Estando en el medio de la mina aparece en la parte superior

un nuevo agujero con dos mineros que lanzan picos; es el momento de agacharse para no ser eliminados.

Entonces entre disparo y disparo, los mataremos con cualquier arma, cogeremos el huevo y nos dará una vida. Después saldremos a las montañas y tendremos que estar alerta a los disparos de los cavernícolas. Ahí conseguiremos el quinto huevo.

Al pasar por esta zona tendremos que coger el tronco y empezar a poner la pértiga para saltar a la zona superior. Entraremos en otro sitio en el que nada más caer debemos volver a saltar. Entraremos en el templo. Toda la comida es fuerza. Debes seguir. Entonces...

Pedro González  
(Barcelona)

## GAUNTLET

En este juego hay algunas veces una poción amarilla indestructible. Dejédsela a la valkiria Fhyra.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)



## BOMB JACK II

Al comerte la primera bolsa de dinero, te saldrá una hoja en un lugar de la pantalla. Si te comes todas las que salgan por orden, te darán 25.000 puntos y una vida extra. Esto pasa en todas las pantallas.

Manuel Pinilla  
(Alicante)



## INFILTRATOR

Sólo podemos transmitir: R (para pedir identificación), I (Infiltrator), O (Overlord).

Esto es lo que hemos de contestar a cada nombre: INFILTRATOR: OVERLORD.

GEOFF: KOMIE  
AWEEZIL: WEASLASE

GIZMO: BOOMER  
SETH: RATTIE  
GOMER: ZIPPY  
HAYMISH: RHAMBOW  
NAPPLES: BUZZ  
WHIPPLE: SLUM

Antonio Requejo  
(Madrid)

## DUET

Poke 42112,201  
Health infinito.  
Poke 39949,201 Ene-  
migos inmóviles.

Poke 41327,62, Poke  
41328,255 y Poke  
41329,0 Para empezar  
con 255 tenazas, un es-  
cudo de inmunidad y una  
poción de rapidez.

José E. Barbero  
(Madrid)



## IKARI WARRIORS

Cargar el programa con  
LOAD y cuando salga  
READY teclear lo siguiente:  
10 rem POR JUAN CAR-  
LOS LA HOZ BLASCO (EN-  
TER)

20 rem POKES PARA  
IKARI WARRIORS (ENTER)  
30 load "I\Ikari.screen",  
49152: border 6 (ENTER)  
40 openut "I": memory  
4799 (ENTER)  
50 load "I\Ikari.gam-  
me",4800 (ENTER)

60 poke &6914,0: poke  
&6915,0: poke &6916,0 (EN-  
TER)

70 call 65488 (ENTER)  
run (ENTER)

Este programa también  
es válido para las cintas no  
originales, excepto si están  
en turbo.

Juan Carlos La Hoz Blasco  
(Barcelona)

HEAVY ON THE  
MAGICK

Es un truco para que  
consigamos tener stami-  
na, skill y suerte bastan-  
te más alto de lo normal:

— Coger Grimoire,  
este, este, sur, este, co-  
ger Loaf.

— Poner Options.  
— Pulsar 3 (Restore  
game) y una letra, y ha-  
cer Break.

— Pulsar 1 y repetir  
la misma operación var-  
ias veces.

— Para tener más  
Luck hacer Realing sta-  
tus (opción 6).

Alejandro Aلسuna  
Cervino  
(Barcelona)



## FIRE RESCUE

Con este cargador po-  
dremos llegar fácilmente al  
final de este divertido juego.  
10 REM POKES FIRE  
RESCUE

20 CLS:KEYOFF  
30 BLOAD"CAS:."  
40 FOR I=0 TO 7  
50 READ A  
60 POKE&HEF56+I,A  
70 NEXT I  
80 DATA&H3E,&HFF,&  
H32,&H62,&H80,&HC3,&H0  
3,&H80  
90 LOCATE 6,12:PRINT

"FIRE RESCUE IS LOA-  
DING"

100 DEFUSR = &HEF00:  
PRINT USR (0)

Para que el cargador funcio-  
ne bien se han de cum-  
plir dos condiciones:

1. Que el juego sea origi-  
nal.

2. Dejas matar la prime-  
ra vida en la primera pantal-  
la.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

## GAUNTLET

Con este truco po-  
dréis pasar paredes e in-  
cluso caminar por ellas;  
basta con pulsar los cu-  
rsos (arriba y abajo) y la

coma. Y para no envene-  
narnos no comáis la sidra  
marcada con XXO.

Javier Lorenzo Prieto  
(Orense)



## EXPLODING FIST II

Si queremos pasar los  
12Th dan, tenemos que ha-  
cer una cosa muy sencilla.  
Lo primero optar por teclao,  
claro me refiero a la ca-  
ra «B» porque la cara «A» es  
la de coger los papiros y la  
«B» la de luchar contra otro  
contrincante. Lo de la cara  
«B» pocos los sabrán ya  
que no venía anunciado y

su verdadero nombre es «to-  
runament». Bueno, pues pa-  
ra pasar esta prueba hay  
que tener pulsada la tecla X  
y apretar varias veces la C,  
esto sí, cuando el contrin-  
cante esté cerca.

El resultado será un pu-

ñetazo en el estómago al  
enemigo y morirá cuando  
se le acaben los puntos.

José Ángel Gutiérrez  
(Vizcaya)

## ARMY MOVES

Código de acceso a  
la 2.ª parte del progra-  
ma: 15372.

En la 2.ª parte del jue-  
go, en la fase 6, te sue-  
len aparecer enemigos  
disparando por ambos  
lados. Si te agachas, al-  
gunas veces, los dispa-  
ros matarán a los enemi-  
gos entre sí. Pero ten  
cuidado, sigue disparán-  
doles por sí no funciona.

Manuel Pinilla  
(Alicante)



## SIR FRED

Si queréis llegar fácilmente al final de este difícil juego, seguir el siguiente recorrido: pasar la pantalla de la piraña, con lo que llegamos a la pantalla del pulpo. Observamos si están las cerillas. En caso afirmativo, volvemos a la pantalla de la piraña, subimos por la liana y saltamos a la nube, cogemos carrerilla y salta-

mos hacia la izquierda, y aparecemos en la parte posterior. Subimos por la cuerda, bajamos por la liana y llegamos al campanario. Bajamos por la primera cuerda y abajo encontramos a la princesa.

José Borges  
(Barcelona)

## HADES NEBULA

Poke 47818, de 0 a 255 Vidas.  
Antonio Freixanet Alaña  
(Barcelona)

## SLAP FIGHT

Poke 48456,0 Vidas infinitas.  
Antonio Freixanet Alaña  
(Barcelona)

## MIAMI VICE

Si jugáis al Miami Vice con poke y queréis empezar el juego de nuevo no podéis porque no os matan. Entonces pulsar Ocean una por una y manteniendo todas las teclas pulsadas empezareis de nuevo a jugar.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

## TWO ON TWO

Si vais ganando por muy poco, y faltan 40 segundos, botar todo el rato lejos de la canasta y a falta de un segundo en la regla de los 24 segundos pulsar F7 (tiempo muerto) y disparar.

Así tienes otros 24 segundos para botar y tirar en el último segundo.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

## PHANTOMAS II

Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

1. Coger la llave cuadrada y llevarla hasta su correspondiente cerradura, con lo que podremos ir a buscar la llave triangular.
2. Coger la llave triangular.
3. Coger la cruz.
4. Llevar la llave triangular a su sitio, con lo que podremos coger el pergamino.
5. Coger la llave redonda y llevarla hasta donde le corresponde.
6. Dejar el pergamino en su sitio.
7. Una vez en los sótanos debemos coger la Biblia y una tuerca.
8. Gracias a la Biblia podremos pasar a las minas,



donde debemos dejar la tuerca y coger la llave en forma de cruz.

9. Coger la estaca y el mazo.

10. Dejar la llave en forma de cruz y matar a Drácula.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

## GHOST'S GOBLINS

Poke 2175, n vidas (1-255).  
Poke 4292,128 Vidas infinitas.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

## TARZAN

Para saltar las trampas nos ponemos a unos 3 cm del borde y cuando la cuerda se dirige hacia nosotros saltamos.

José Borges  
(Barcelona)

## DRAGONS' LAIR II

Si queremos pasar la fase del mosaico místico sin que aparezca el murciélago, podemos seguir este camino. Aparecemos en el primer mosaico y nos movemos dos veces hacia delante. Cambia el mosaico y nos movemos una vez a la izquierda, dos veces hacia delante y una vez hacia la derecha. Cambia el mosaico y no nos movemos. Cambia de nuevo y nos movemos. Cambia otra vez y nos movemos una vez hacia la

derecha. Vuelve a cambiar y no nos movemos, pero en el próximo cambio desaparecerá la casilla en la que estamos y aparecerá una a la izquierda; con un poco de rapidez tendremos el tiempo suficiente para saltar a esta última antes de caer. Después de esto, el mosaico cambia de nuevo y nos movemos una vez hacia la izquierda hasta que salgamos de la habitación.

Esteban García Redondo  
(Córdoba)

## YIE AR KUNG-FU II

Cuando jugamos dos jugadores, el que lleva el «malo» puede desaparecer por un extremo de la pantalla y aparecer por el otro, por lo

que podrá ganar fácilmente a su contrario.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

## CYBERUN

Poke 3725,40 Inmunidad.  
Poke 35732,0 Quitar fuel de las botellas y ácido.  
Poke 37960,0 Marcador loco.

Poke 37764,0 Bichos con autodestrucción.

Antonio Requejo  
(Madrid)





## BARBARIAN

El fornido cachas de Barbarian podrá vencer fácilmente a nuestro oponente del siguiente modo:

1. Acorralando en una esquina a base de rodar contra él.

2. Seguir rodando hasta impactar dos veces consecutivas contra nuestro oponente.

3. Pulsar disparo (propinándole una patada).

4. GOTO 1.

Para vencer al mago:

1. Nada más entrar en la pantalla dirigirse hacia la izquierda, con lo que estaremos fuera del alcance de sus rayos.

2. Esperar a que dispare un rayo alto y rodar hacia él, con lo que desaparecerá y haremos rescatado a nuestra novia.

Javier Lorenzo Prieto  
(Orense)



## FERNANDO MARTÍN

Poke 25301,n Donde n = n.º de personas que te eliminan.

Poke 25308,n Idem para F. Martín.

Poke 31675,201 Energía infinita para los dos.

José E. Barbero  
(Madrid)



## COMMANDO

Cuando llegues al final de la 3.ª fase te pones al lado de la puerta, es decir entre la puerta y el enemigo que dispara en el lado derecho. Cuando vengan enemigos empiezas a disparar y a tirar bombas pero todo esto tendrás que ser mirando hacia la pared. Antes de llegar al final, o sea a la casa, intenta coger el mayor número de bombas posibles y no malgastarlas.

Gabriel Mondejar Serrano  
(Madrid)

## DON QUIJOTE

En el Don Quijote, de Dynamic, el primer objetivo es armarse caballero; por ello, seguid los siguientes pasos y consejos que os ayudarán a lograrlo. Empezad una nueva partida y: LEER LIBRO, COGER LIBRO, S, BAJAR, N, N, EXAMINAR BAÚL, PONER ARMADURA, S, ABRIR ALACENA, EXAMINAR ALACENA, COGER LLAVE, S, S, COGER PAN, EXAMINAR PARED, COGER ESPADA, N, E, ABRIR PUERTA CON LLAVE, E, LEER BANDO, E, EXAMINAR SUELO,

## CAMELOT WARRIORS

Después de coger la coca-cola debemos situarnos un poco más atrás, por donde están las plantas. Entonces, debemos saltar hacia delante y el guerrero quedará como «atascado» entre la pared, cerca del techo. Saltamos otra vez y apareceremos muy cerca del lago, evitándonos así tres o cuatro pantallas. Si no sale a la primera, intentadlo más veces.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)



CORTAR NISCALO CON ESPADA, COGER NISCALO, N, GOLPEAR ÁRBOL CON ESPADA, COGER MANZANA.

Estos primeros pasos os ayudarán a tener viveres de reserva (pan, niscalco, manzana).

Para llegar a la Posada (venta): desde la pantalla del bando: S, S, S, O, O.

Ya veis que dejo parte en la trastienda, para que vosotros lo vayáis averiguando.

Consejos:

1. No golpéis dos veces

el manzano, trae fatales consecuencias.

2. Desde la pantalla del manzano, no sigáis los siguientes caminos si no queréis ahogaros:

— N, O.

— N, N, O, S.

3. En la pantalla del norte a la del manzano podréis encontrar, examinando el suelo, una amanita phalloides. No se os ocurra cogerla, pues es una seta mortal.

Con estas ayudas os será fácil armaros caballero.

Juan Manuel Vilaseca  
(Barcelona)

## ARMY MOVES

Pulsando la tecla Return y con el joystick hacia adelante, conseguimos parar el juego. Para volver al movimiento debemos dejar de pulsar la tecla y empujar al joystick hacia atrás.

José Manuel Unanue  
(San Sebastián)



## MAG MAX

Para llegar un poco más lejos en este magnífico juego podéis hacer lo siguiente:

Estás sobre la superficie del planeta (color verde). Si te encuentras en apuros en un momento dato, métete en un túnel y saldrás a un nivel subterráneo, en el cual aumentarán las dificultades (leer instrucciones). En este túnel no combatas ya que tus posibilidades serán muy bajas, así que vuelve de nuevo al túnel y saldrás a la superficie del planeta (color

verde), y te llevarás una sorpresa: no hay enemigos.

Cuando llegues a la mitad de la 1.ª parte, saldrán una especie de caretas con forma de diablillos, pues bien, quédate quieto y dispara, será más fácil matarlas.

Carlos Sanz  
(Madrid)



**875**



*Después de abrir fuego...*

**¡¡ILLEGAN LOS REFUERZOS!!**

Después de abrir  
fuego...

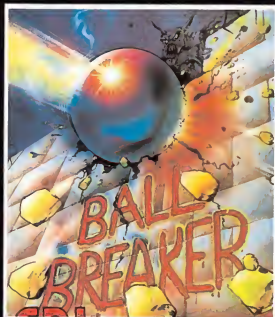
# ¡ILLEGAN LOS



#### NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Hamster en acción?... Antes de regresar de una visita a os muelles, el venerable Yung y la encantadora y sus primos enseñan "los usos del hamster" y "el lagarto de la muerte", demostrándote a su punto.

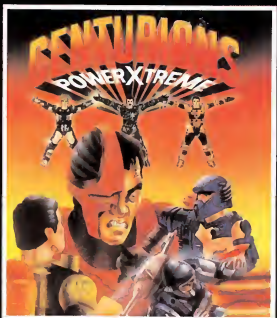
Ahora tocas la oportunidad de vengarte.  
Commodore, Spectrum, Amstrad.



#### BALL BREAKER

Por primera vez un juego de pelota y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas. Incluye los animados de función multi-objetivo, animaciones con inteligencia artificial, diversos niveles, velocidad, música y efectos especiales, y además... ¡superdivertido y accesible!

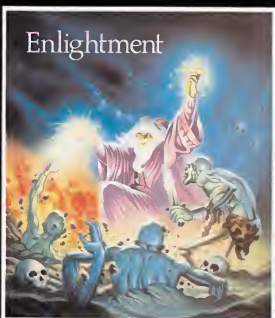
Spectrum.



#### CENTURIONS

Am, baby y Max son los CENTURIONES. El doctor Tarré inventa aparatos del mundo, pero puede impedirlo gracias a los Centuriones a través del espejo. El día 7 de mayo, para encontrar los seis pedrus de la línea original, antes de que sea tarde.

Commodore, Spectrum.



#### ENLIGHTMENT

El diablo vuelve a Babilonia después de 183 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y misterios.

Presente "Secrets War Arena" de Slashed Days y juego del año en Computer Vision Games.

Commodore, Spectrum, Amstrad.



# REFUERZOS!!

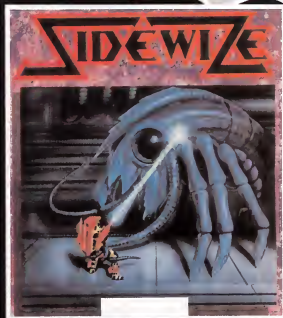
# 875



#### REBEL

Tras escapar del supervigilado complejo agro-industrial, en este juego de acción total, los pistolas se dispararán en las cuatro direcciones, dotando de una gran movilidad y realismo.

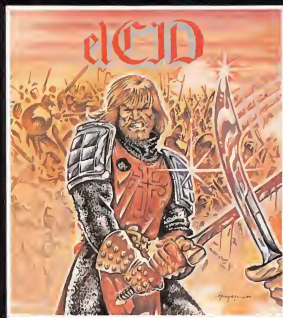
Comodoro, Spectrum.



#### SIDEWIZ

SIDEWIZ, es el último disparo, sólo con tu arma, así que ¡cuidado!... es un juego de acción y acción. Dirigido por "Michael West" como "Tom Hunter Mega-Gear", publicado con 10.

Comodoro, Spectrum.



#### EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecha en España.

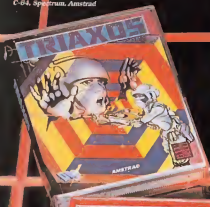
Spectrum, Amated, MSX.



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5 - 28028 MADRID

Teléf. 246 38 02

TRIAKOS  
C-64, Spectrum, Amstrad



INFODROID  
C-64, Spectrum, Amstrad



FALCON  
C-64, Spectrum, Amstrad



EMPIRE  
C-64, Spectrum, Amstrad



DRUID  
SPECTRUM 48 128



DRUID  
C-64, Spectrum, Amstrad



STARFOX  
C-64, Spectrum, Amstrad



CHALLENGE  
OF THE ROBOTS  
C-64, Spectrum, Amstrad



AMSTRAD CPC

HIVE  
C-64, Spectrum, Amstrad



STARFOX  
C-64, Spectrum, Amstrad

BRIDE OF  
FRANKENSTEIN  
C-64, Spectrum, Amstrad



C-64, Spectrum, Amstrad

STOP BALL  
Spectrum, Amstrad, MSX



KINETIK  
C-64, Spectrum, Amstrad



# CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

**U**tización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que

está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **ENTER**.

**TEST.** Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelve el contenido de la variable **AS** en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al introducir volcar el código fuente,

puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO»**. Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar **SAVE** nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en

varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (**Código Objeto**) y luego recuperar mediante la opción **LOAD**.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer **GOTO 9900**, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclar **«GOTO menu»**, nunca **RUN** ni ningún tipo de **CLEAR**, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclarse con **20** ceros como dato y **0** como control.

```

1100 PRINT BY CHR$(1), FLASH:1:0
00R 1, 00 SUB 3000 GO TO 10
00
1200 NEXT A: LET L=0
1210 FOR A=1 TO 28 STEP 2
00R 1, 00R 2, 00R 3, 00R 4, 00R 5, 00R 6, 00R 7, 00R 8, 00R 9, 00R 10, 00R 11, 00R 12, 00R 13, 00R 14, 00R 15, 00R 16, 00R 17, 00R 18, 00R 19, 00R 20, 00R 21, 00R 22, 00R 23, 00R 24, 00R 25, 00R 26, 00R 27, 00R 28, 00R 29, 00R 30, 00R 31, 00R 32, 00R 33, 00R 34, 00R 35, 00R 36, 00R 37, 00R 38, 00R 39, 00R 40, 00R 41, 00R 42, 00R 43, 00R 44, 00R 45, 00R 46, 00R 47, 00R 48, 00R 49, 00R 50, 00R 51, 00R 52, 00R 53, 00R 54, 00R 55, 00R 56, 00R 57, 00R 58, 00R 59, 00R 60, 00R 61, 00R 62, 00R 63, 00R 64, 00R 65, 00R 66, 00R 67, 00R 68, 00R 69, 00R 70, 00R 71, 00R 72, 00R 73, 00R 74, 00R 75, 00R 76, 00R 77, 00R 78, 00R 79, 00R 80, 00R 81, 00R 82, 00R 83, 00R 84, 00R 85, 00R 86, 00R 87, 00R 88, 00R 89, 00R 90, 00R 91, 00R 92, 00R 93, 00R 94, 00R 95, 00R 96, 00R 97, 00R 98, 00R 99, 00R 100, 00R 101, 00R 102, 00R 103, 00R 104, 00R 105, 00R 106, 00R 107, 00R 108, 00R 109, 00R 110, 00R 111, 00R 112, 00R 113, 00R 114, 00R 115, 00R 116, 00R 117, 00R 118, 00R 119, 00R 120, 00R 121, 00R 122, 00R 123, 00R 124, 00R 125, 00R 126, 00R 127, 00R 128, 00R 129, 00R 130, 00R 131, 00R 132, 00R 133, 00R 134, 00R 135, 00R 136, 00R 137, 00R 138, 00R 139, 00R 140, 00R 141, 00R 142, 00R 143, 00R 144, 00R 145, 00R 146, 00R 147, 00R 148, 00R 149, 00R 150, 00R 151, 00R 152, 00R 153, 00R 154, 00R 155, 00R 156, 00R 157, 00R 158, 00R 159, 00R 160, 00R 161, 00R 162, 00R 163, 00R 164, 00R 165, 00R 166, 00R 167, 00R 168, 00R 169, 00R 170, 00R 171, 00R 172, 00R 173, 00R 174, 00R 175, 00R 176, 00R 177, 00R 178, 00R 179, 00R 180, 00R 181, 00R 182, 00R 183, 00R 184, 00R 185, 00R 186, 00R 187, 00R 188, 00R 189, 00R 190, 00R 191, 00R 192, 00R 193, 00R 194, 00R 195, 00R 196, 00R 197, 00R 198, 00R 199, 00R 200, 00R 201, 00R 202, 00R 203, 00R 204, 00R 205, 00R 206, 00R 207, 00R 208, 00R 209, 00R 210, 00R 211, 00R 212, 00R 213, 00R 214, 00R 215, 00R 216, 00R 217, 00R 218, 00R 219, 00R 220, 00R 221, 00R 222, 00R 223, 00R 224, 00R 225, 00R 226, 00R 227, 00R 228, 00R 229, 00R 230, 00R 231, 00R 232, 00R 233, 00R 234, 00R 235, 00R 236, 00R 237, 00R 238, 00R 239, 00R 240, 00R 241, 00R 242, 00R 243, 00R 244, 00R 245, 00R 246, 00R 247, 00R 248, 00R 249, 00R 250, 00R 251, 00R 252, 00R 253, 00R 254, 00R 255, 00R 256, 00R 257, 00R 258, 00R 259, 00R 260, 00R 261, 00R 262, 00R 263, 00R 264, 00R 265, 00R 266, 00R 267, 00R 268, 00R 269, 00R 270, 00R 271, 00R 272, 00R 273, 00R 274, 00R 275, 00R 276, 00R 277, 00R 278, 00R 279, 00R 280, 00R 281, 00R 282, 00R 283, 00R 284, 00R 285, 00R 286, 00R 287, 00R 288, 00R 289, 00R 290, 00R 291, 00R 292, 00R 293, 00R 294, 00R 295, 00R 296, 00R 297, 00R 298, 00R 299, 00R 300, 00R 301, 00R 302, 00R 303, 00R 304, 00R 305, 00R 306, 00R 307, 00R 308, 00R 309, 00R 310, 00R 311, 00R 312, 00R 313, 00R 314, 00R 315, 00R 316, 00R 317, 00R 318, 00R 319, 00R 320, 00R 321, 00R 322, 00R 323, 00R 324, 00R 325, 00R 326, 00R 327, 00R 328, 00R 329, 00R 330, 00R 331, 00R 332, 00R 333, 00R 334, 00R 335, 00R 336, 00R 337, 00R 338, 00R 339, 00R 340, 00R 341, 00R 342, 00R 343, 00R 344, 00R 345, 00R 346, 00R 347, 00R 348, 00R 349, 00R 350, 00R 351, 00R 352, 00R 353, 00R 354, 00R 355, 00R 356, 00R 357, 00R 358, 00R 359, 00R 360, 00R 361, 00R 362, 00R 363, 00R 364, 00R 365, 00R 366, 00R 367, 00R 368, 00R 369, 00R 370, 00R 371, 00R 372, 00R 373, 00R 374, 00R 375, 00R 376, 00R 377, 00R 378, 00R 379, 00R 380, 00R 381, 00R 382, 00R 383, 00R 384, 00R 385, 00R 386, 00R 387, 00R 388, 00R 389, 00R 390, 00R 391, 00R 392, 00R 393, 00R 394, 00R 395, 00R 396, 00R 397, 00R 398, 00R 399, 00R 400, 00R 401, 00R 402, 00R 403, 00R 404, 00R 405, 00R 406, 00R 407, 00R 408, 00R 409, 00R 410, 00R 411, 00R 412, 00R 413, 00R 414, 00R 415, 00R 416, 00R 417, 00R 418, 00R 419, 00R 420, 00R 421, 00R 422, 00R 423, 00R 424, 00R 425, 00R 426, 00R 427, 00R 428, 00R 429, 00R 430, 00R 431, 00R 432, 00R 433, 00R 434, 00R 435, 00R 436, 00R 437, 00R 438, 00R 439, 00R 440, 00R 441, 00R 442, 00R 443, 00R 444, 00R 445, 00R 446, 00R 447, 00R 448, 00R 449, 00R 450, 00R 451, 00R 452, 00R 453, 00R 454, 00R 455, 00R 456, 00R 457, 00R 458, 00R 459, 00R 460, 00R 461, 00R 462, 00R 463, 00R 464, 00R 465, 00R 466, 00R 467, 00R 468, 00R 469, 00R 470, 00R 471, 00R 472, 00R 473, 00R 474, 00R 475, 00R 476, 00R 477, 00R 478, 00R 479, 00R 480, 00R 481, 00R 482, 00R 483, 00R 484, 00R 485, 00R 486, 00R 487, 00R 488, 00R 489, 00R 490, 00R 491, 00R 492, 00R 493, 00R 494, 00R 495, 00R 496, 00R 497, 00R 498, 00R 499, 00R 500, 00R 501, 00R 502, 00R 503, 00R 504, 00R 505, 00R 506, 00R 507, 00R 508, 00R 509, 00R 510, 00R 511, 00R 512, 00R 513, 00R 514, 00R 515, 00R 516, 00R 517, 00R 518, 00R 519, 00R 520, 00R 521, 00R 522, 00R 523, 00R 524, 00R 525, 00R 526, 00R 527, 00R 528, 00R 529, 00R 530, 00R 531, 00R 532, 00R 533, 00R 534, 00R 535, 00R 536, 00R 537, 00R 538, 00R 539, 00R 540, 00R 541, 00R 542, 00R 543, 00R 544, 00R 545, 00R 546, 00R 547, 00R 548, 00R 549, 00R 550, 00R 551, 00R 552, 00R 553, 00R 554, 00R 555, 00R 556, 00R 557, 00R 558, 00R 559, 00R 560, 00R 561, 00R 562, 00R 563, 00R 564, 00R 565, 00R 566, 00R 567, 00R 568, 00R 569, 00R 570, 00R 571, 00R 572, 00R 573, 00R 574, 00R 575, 00R 576, 00R 577, 00R 578, 00R 579, 00R 580, 00R 581, 00R 582, 00R 583, 00R 584, 00R 585, 00R 586, 00R 587, 00R 588, 00R 589, 00R 590, 00R 591, 00R 592, 00R 593, 00R 594, 00R 595, 00R 596, 00R 597, 00R 598, 00R 599, 00R 600, 00R 601, 00R 602, 00R 603, 00R 604, 00R 605, 00R 606, 00R 607, 00R 608, 00R 609, 00R 610, 00R 611, 00R 612, 00R 613, 00R 614, 00R 615, 00R 616, 00R 617, 00R 618, 00R 619, 00R 620, 00R 621, 00R 622, 00R 623, 00R 624, 00R 625, 00R 626, 00R 627, 00R 628, 00R 629, 00R 630, 00R 631, 00R 632, 00R 633, 00R 634, 00R 635, 00R 636, 00R 637, 00R 638, 00R 639, 00R 640, 00R 641, 00R 642, 00R 643, 00R 644, 00R 645, 00R 646, 00R 647, 00R 648, 00R 649, 00R 650, 00R 651, 00R 652, 00R 653, 00R 654, 00R 655, 00R 656, 00R 657, 00R 658, 00R 659, 00R 660, 00R 661, 00R 662, 00R 663, 00R 664, 00R 665, 00R 666, 00R 667, 00R 668, 00R 669, 00R 670, 00R 671, 00R 672, 00R 673, 00R 674, 00R 675, 00R 676, 00R 677, 00R 678, 00R 679, 00R 680, 00R 681, 00R 682, 00R 683, 00R 684, 00R 685, 00R 686, 00R 687, 00R 688, 00R 689, 00R 690, 00R 691, 00R 692, 00R 693, 00R 694, 00R 695, 00R 696, 00R 697, 00R 698, 00R 699, 00R 700, 00R 701, 00R 702, 00R 703, 00R 704, 00R 705, 00R 706, 00R 707, 00R 708, 00R 709, 00R 710, 00R 711, 00R 712, 00R 713, 00R 714, 00R 715, 00R 716, 00R 717, 00R 718, 00R 719, 00R 720, 00R 721, 00R 722, 00R 723, 00R 724, 00R 725, 00R 726, 00R 727, 00R 728, 00R 729, 00R 730, 00R 731, 00R 732, 00R 733, 00R 734, 00R 735, 00R 736, 00R 737, 00R 738, 00R 739, 00R 740, 00R 741, 00R 742, 00R 743, 00R 744, 00R 745, 00R 746, 00R 747, 00R 748, 00R 749, 00R 750, 00R 751, 00R 752, 00R 753, 00R 754, 00R 755, 00R 756, 00R 757, 00R 758, 00R 759, 00R 760, 00R 761, 00R 762, 00R 763, 00R 764, 00R 765, 00R 766, 00R 767, 00R 768, 00R 769, 00R 770, 00R 771, 00R 772, 00R 773, 00R 774, 00R 775, 00R 776, 00R 777, 00R 778, 00R 779, 00R 780, 00R 781, 00R 782, 00R 783, 00R 784, 00R 785, 00R 786, 00R 787, 00R 788, 00R 789, 00R 790, 00R 791, 00R 792, 00R 793, 00R 794, 00R 795, 00R 796, 00R 797, 00R 798, 00R 799, 00R 800, 00R 801, 00R 802, 00R 803, 00R 804, 00R 805, 00R 806, 00R 807, 00R 808, 00R 809, 00R 810, 00R 811, 00R 812, 00R 813, 00R 814, 00R 815, 00R 816, 00R 817, 00R 818, 00R 819, 00R 820, 00R 821, 00R 822, 00R 823, 00R 824, 00R 825, 00R 826, 00R 827, 00R 828, 00R 829, 00R 830, 00R 831, 00R 832, 00R 833, 00R 834, 00R 835, 00R 836, 00R 837, 00R 838, 00R 839, 00R 840, 00R 841, 00R 842, 00R 843, 00R 844, 00R 845, 00R 846, 00R 847, 00R 848, 00R 849, 00R 850, 00R 851, 00R 852, 00R 853, 00R 854, 00R 855, 00R 856, 00R 857, 00R 858, 00R 859, 00R 860, 00R 861, 00R 862, 00R 863, 00R 864, 00R 865, 00R 866, 00R 867, 00R 868, 00R 869, 00R 870, 00R 871, 00R 872, 00R 873, 00R 874, 00R 875, 00R 876, 00R 877, 00R 878, 00R 879, 00R 880, 00R 881, 00R 882, 00R 883, 00R 884, 00R 885, 00R 886, 00R 887, 00R 888, 00R 889, 00R 890, 00R 891, 00R 892, 00R 893, 00R 894, 00R 895, 00R 896, 00R 897, 00R 898, 00R 899, 00R 900, 00R 901, 00R 902, 00R 903, 00R 904, 00R 905, 00R 906, 00R 907, 00R 908, 00R 909, 00R 910, 00R 911, 00R 912, 00R 913, 00R 914, 00R 915, 00R 916, 00R 917, 00R 918, 00R 919, 00R 920, 00R 921, 00R 922, 00R 923, 00R 924, 00R 925, 00R 926, 00R 927, 00R 928, 00R 929, 00R 930, 00R 931, 00R 932, 00R 933, 00R 934, 00R 935, 00R 936, 00R 937, 00R 938, 00R 939, 00R 940, 00R 941, 00R 942, 00R 943, 00R 944, 00R 945, 00R 946, 00R 947, 00R 948, 00R 949, 00R 950, 00R 951, 00R 952, 00R 953, 00R 954, 00R 955, 00R 956, 00R 957, 00R 958, 00R 959, 00R 960, 00R 961, 00R 962, 00R 963, 00R 964, 00R 965, 00R 966, 00R 967, 00R 968, 00R 969, 00R 970, 00R 971, 00R 972, 00R 973, 00R 974, 00R 975, 00R 976, 00R 977, 00R 978, 00R 979, 00R 980, 00R 981, 00R 982, 00R 983, 00R 984, 00R 985, 00R 986, 00R 987, 00R 988, 00R 989, 00R 990, 00R 991, 00R 992, 00R 993, 00R 994, 00R 995, 00R 996, 00R 997, 00R 998, 00R 999, 00R 1000, 00R 1001, 00R 1002, 00R 1003, 00R 1004, 00R 1005, 00R 1006, 00R 1007, 00R 1008, 00R 1009, 00R 1010, 00R 1011, 00R 1012, 00R 1013, 00R 1014, 00R 1015, 00R 1016, 00R 1017, 00R 1018, 00R 1019, 00R 1020, 00R 1021, 00R 1022, 00R 1023, 00R 1024, 00R 1025, 00R 1026, 00R 1027, 00R 1028, 00R 1029, 00R 1030, 00R 1031, 00R 1032, 00R 1033, 00R 1034, 00R 1035, 00R 1036, 00R 1037, 00R 1038, 00R 1039, 00R 1040, 00R 1041, 00R 1042, 00R 1043, 00R 1044, 00R 1045, 00R 1046, 00R 1047, 00R 1048, 00R 1049, 00R 1050, 00R 1051, 00R 1052, 00R 1053, 00R 1054, 00R 1055, 00R 1056, 00R 1057, 00R 1058, 00R 1059, 00R 1060, 00R 1061, 00R 1062, 00R 1063, 00R 1064, 00R 1065, 00R 1066, 00R 1067, 00R 1068, 00R 1069, 00R 1070, 00R 1071, 00R 1072, 00R 1073, 00R 1074, 00R 1075, 00R 1076, 00R 1077, 00R 1078, 00R 1079, 00R 1080, 00R 1081, 00R 1082, 00R 1083, 00R 1084, 00R 1085, 00R 1086, 00R 1087, 00R 1088, 00R 1089, 00R 1090, 00R 1091, 00R 1092, 00R 1093, 00R 1094, 00R 1095, 00R 1096, 00R 1097, 00R 1098, 00R 1099, 00R 1100, 00R 1101, 00R 1102, 00R 1103, 00R 1104, 00R 1105, 00R 1106, 00R 1107, 00R 1108, 00R 1109, 00R 1110, 00R 1111, 00R 1112, 00R 1113, 00R 1114, 00R 1115, 00R 1116, 00R 1117, 00R 1118, 00R 1119, 00R 1120, 00R 1121, 00R 1122, 00R 1123, 00R 1124, 00R 1125, 00R 1126, 00R 1127, 00R 1128, 00R 1129, 00R 1130, 00R 1131, 00R 1132, 00R 1133, 00R 1134, 00R 1135, 00R 1136, 00R 1137, 00R 1138, 00R 1139, 00R 1140, 00R 1141, 00R 1142, 00R 1143, 00R 1144, 00R 1145, 00R 1146, 00R 1147, 00R 1148, 00R 1149, 00R 1150, 00R 1151, 00R 1152, 00R 1153, 00R 1154, 00R 1155, 00R 1156, 00R 1157, 00R 1158, 00R 1159, 00R 1160, 00R 1161, 00R 1162, 00R 1163, 00R 1164, 00R 1165, 00R 1166, 00R 1167, 00R 1168, 00R 1169, 00R 1170, 00R 1171, 00R 1172, 00R 1173, 00R 1174, 00R 1175, 00R 1176, 00R 1177, 00R 1178, 00R 1179, 00R 1180, 00R 1181, 00R 1182, 00R 1183, 00R 1184, 00R 1185, 00R 1186, 00R 1187, 00R 1188, 00R 1189, 00R 1190, 00R 1191, 00R 1192, 00R 1193, 00R 1194, 00R 1195, 00R 1196, 00R 1197, 00R 1198, 00R 1199, 00R 1200, 00R 1201, 00R 1202, 00R 1203, 00R 1204, 00R 1205, 00R 1206, 00R 1207, 00R 1208, 00R 1209, 00R 1210, 00R 1211, 00R 1212, 00R 1213, 00R 1214, 00R 1215, 00R 1216, 00R 1217, 00R 1218, 00R 1219, 00R 1220, 00R 1221, 00R 12
```



*Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.*

## Profanation

### SPECTRUM

- POKE 41587,201
- POKE 45318,201
- POKE 44805,201
- POKE 44586,201
- POKE 44787,201

El personaje se mueve a cámara lenta. Podemos andar por el aire. Atravesar las paredes. Al andar hacia atrás lo hacemos dando volteretas. Salto mucho más rápido.



MICROMANIA



## Head Over Heels

### SPECTRUM

- POKE 43338,0
- POKE 43346,0

El protagonista dispara de forma curiosa y además con la cabeza.



MICROMANIA

## Game Over

### SPECTRUM

- POKE 32862,n

N = Cambia el color del personaje en la segunda parte del juego.



Diego Amor (Barcelona)

El código para cargar la segunda parte es 27351, pero se pueda hacer también este Randomize Usr: 49800 o crear una cabecera de código cuyo inicio es 31072 y longitud 34228, poniendo el Ramtop en 23999 y siendo la dirección de ejecución la misma para ambas partes, 52500. Para retornar al Basic tan sólo hay que hacer un JP 63261.

## Army Moves I

### SPECTRUM

- POKE 58367,201
- POKE 56775,201
- POKE 61965,201
- POKE 53257,201
- POKE 57286,201

No salen puentes rotos, camino llano. Pero no se puede completar la fase.  
No hay explosiones.  
Drástica reducción de agujeros y fuel infinito (interminable).  
Escenario sin scroll.  
Coche invisible.

RANDOMIZE:  
49660 Efecto musical.  
50906 Música.  
62152 Saca la pantalla de juego.  
55834 Imp. los puntos.  
61866 Imp. Army Moves y el marco.  
55582 Saca el rótulo Dinamic.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia).

# PIKERAREZAS

## Gunstar

## SPECTRUM

- POKE 44436,201
- POKE 48212,201
- POKE 46677,201
- POKE 45735,201
- POKE 61000,255
- POKE 61001,255
- POKE 61002,207
- POKE 61003,1

Todo más rápido.  
Inmune a todo menos al tiempo.  
Elimina salida de nave nodriza.  
Elimina fase de los detalles del piloto.

Permite retornar al Basic al imprimir la tabla de récords. (El programa se ejecuta con Randomize Usr 44000).

### RANDOMIZES:

- 45046 Saca el marcador de la derecha.
- 44778 Imprime las estrellas.
- 45984 Imprime la escafandra y la nave.
- 45777 Rutina de los detalles.

Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Para ver bien el efecto de algunas rutinas es recomendable meterlo en una línea Basic, como ésta:

10 RANDOMIZE USR  
44778:GOTO 10

O ésta:

5 RANDOMIZE USR  
44526

10 RANDOMIZE USR  
45236: RANDOMIZE USR  
44778:GOTO 10

Asimismo, pokeando los Randomizes se elimina lo que realiza.

## Sky Howard

## MSX

- POKE 34982,125

Acelera el scroll de pantalla y sólo salen las naves grandes.



Iván Serra de Castro (Jaca/Huesca).

## Thing Bounces Back SPECTRUM

- POKE 38178,251
- POKE 38179,118
- POKE 38180,118
- POKE 38181

Juego más lento.



Iñaki López Roda (Lejona/Vizcaya)

## Airwolf

## SPECTRUM

- POKE 35581,201
- POKE 36000,201

En la pantalla del científico no aparece el platillo volante.  
Airwolf invisible. Atraviesa todo si no se para.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



EPYX®

Cal  
★★★









**Nombre:** Steve Turner.

**Edad:** 30 años.

**Programas:** 3D Space Wars, Dragonator, Avalon, Astro Clone, Quazatron, Ranarama.

**Historial:** En 1983, Steve Turner, pasa a formar parte del equipo de Hewson con su juego 3D Space Wars. En 1985 forma, junto con Andrew Braybrook, su propia compañía, con el nombre de Graftgold, pero Hewson continúa distribuyendo sus programas. En 1987 Steve y su equipo abandonan Hewson, ocupándose de la distribución de sus productos actualmente el sello British Telecom.

# Steve Turner

**Todos hemos pasado en más de una ocasión muchas horas frente a la pantalla protagonizando batallas o resolviendo aventuras, pero es muy probable que nunca nos hayamos parado a pensar que bajo la diversión que puede ofrecernos un programa se esconden muchas horas de trabajo. En esta nueva sección hemos decidido rescatar a los olvidados del software, a los programadores.**

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—Empecé a programar hace 17 años en el colegio, donde teníamos un ordenador muy grande, más o menos del tamaño de una mesa de oficina, pero ahora ya no recuerdo su nombre. Este era el único ordenador del colegio, por eso debíamos aguardar nuestro turno para usarlo. Me fascinaba todo lo referente a los ordenadores, por eso empecé a construir modelos electrónicos de ordenadores con piezas que iba encontrando. Cuando terminé el colegio comencé a trabajar como programador. Primero aprendí Algol 60, después Fortran 40 y, finalmente, Cobol y Assembler. Compré uno de los primeros ZX80 que se fabricaron y no podía creer lo que veía: un ordenador tan pequeño y a la vez tan versátil.

Pronto aprendí a programar en Basic y poco después en Código

Máquina. Apareció el Spectrum y mi sorpresa fue mayúscula cuando vi un ordenador con 48 K de RAM y gráficos en color. Estoy seguro de que si una máquina así hubiera existido cuando yo era un niño habría pasado mucho tiempo jugando con ella. De hecho, incluso ahora, paso la mayoría de mis horas laborales frente al teclado de algún ordenador.

—¿Consideras la programación como un hobby o como un trabajo?

—Hacer programas es para mí tanto un hobby como un trabajo. Soy una de esas personas privilegiadas cuyo hobby se ha desarrollado y convertido en un trabajo con el que ganarse la vida.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? ¿Comienzas con una idea, un plan de juego, o quizá los gráficos ocupan el primer lugar?

—Cuando me planteo hacer un programa pienso en una mejora técnica. Siempre intento extender la capacidad de la máquina más allá de lo que se ha hecho previamente. Con esta innovación en mis manos comencé a escribir el argumento del juego. Estoy muy influenciado por escritores y autores de ciencia ficción como Tolkien. De allí provienen los escenarios para mis juegos. Siempre me gusta incluir algo espacial o mágico en ellos.

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—«Avalon», para el Spectrum, ha sido hasta ahora el que ha tenido mejor aceptación.

—¿En qué ordenados programas?

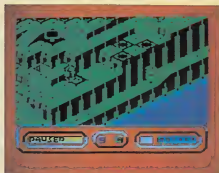
—Uso un OPUS PC 2 (compatible con IBM) para trabajar, después traspaso el código al Spectrum con ayuda de un interface paralelo. Hasta el momento sólo he programado juegos para ordenadores de 8 bit, pero no tengo la menor duda de que el futuro de la industria está en los ordenadores de 16 bit. Sólo necesitas darte un paseo por el PCW Show para comprobar cómo todas las grandes casas de software se preparan para este mercado.

—¿Trabajas en un equipo o tú solo?

—Sólo trabajar solo, pero últimamente he estado trabajando con Andrew Braybrook y con dos de los mejores programadores de

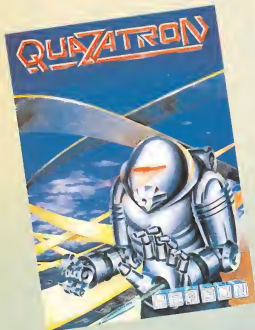
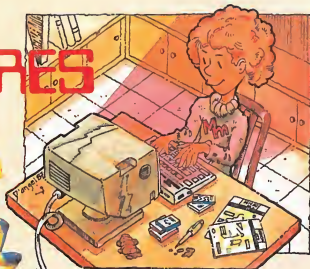


Avalon marcó un hito en la historia de las videoaventuras.



Quazatron: un sensacional arcade de habilidad.

# PROGRAMADORES



Hewson. Los cuatro nos hemos separado de Hewson y, en adelante, trabajaremos con British Telecom (Firebird y Rainbird) para publicar lo que produzcamos.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—Hoy día es muy difícil hacer fortuna programando juegos para ordenadores, hay demasiada competencia. Para hacerse rico es necesario producir juegos originales de alta calidad, con consistencia. Se debe tener cierta disciplina y trabajar ocho horas diarias. Incluso trabajando con un régimen así, se puede tardar —como me pasa a mí— hasta seis meses para completar un proyecto y, de esta

forma, no hay quien se haga rico.

—¿Cómo surgió la idea de hacer «Ranarama»?

—La idea surgió cuando estaba jugando con el «Quazatron». Por casualidad la pantalla se me quedó en blanco y, de repente, pensé que sería una gran idea tener un carácter que abriera la pantalla al moverse.

—Tras el éxito de «Ranarama», ¿piensas dedicarte a los programas arcade y abandonar las videoaventuras? ¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Estoy preparando un juego arcade más, «Magnatron», para Spectrum, que es la continuación de «Quazatron» y que tendrá a como protagonista al robot KLP2. Sin embargo, quiero dedicarme a los



Un escenario galáctico para un gran juego como Astroclone.

ordenadores de 16 bit y después de «Magnatron» tenemos intención de programar un juego del estilo de «Avalon» para Atari ST y Amiga. He exprimido tanto el Spectrum con los juegos, que ahora tengo más interés en los ordenadores de 16 bit.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado de software? ¿Qué tipo de programas canalizarán éste en el futuro?

—Sin lugar a dudas se dirige hacia los ordenadores de 16 bit, lo que en el Reino Unido significa el Atari ST y el Amiga. En un futuro inmediato creo que veremos programas que originariamente fueron escritos para las máquinas de 8 bit y que han sido mejorados y adaptados para un nuevo mercado.

—¿De qué programa te hubiera gustado ser autor?

—«Uridium» (Spectrum) y «Uridium» (Commodore 64), aunque me satisface el hecho de que lo programaran compañeros míos.

—¿Qué aspecto es el más importante de un juego, los gráficos, el movimiento, el sonido, etc.?

—Los gráficos y el «gameplay», es decir, su adicción.

—¿Conoces el software español? ¿Qué opinas de él?

—La verdad es que no estoy muy informado al respecto.

—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Primero, que compren un ensamblador decente, luego que intenten equiparar la calidad de sus programas con los productos actuales y, después, que negocien con varias casas de software para conseguir el mejor acuerdo posible. Sé de varios programadores de los que han abusado de las compañías de software en sus comienzos.



AL MANDO DE TU X-15  
TOTALMENTE SUPEREQUIPADO  
TENES QUE DESTRUIR UNA  
ESTACION ESPACIAL QUE TIENE  
COMO REHEN NADA MENOS QUE A  
AMERICA. SEIS NIVELES DE JUEGO  
SERAN TU MAYOR RETO.

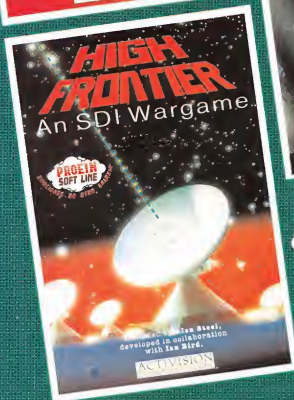
C

# ¡NO LOS DEJES VENCER!



Basado en la célebre batalla  
desarrollada en esta isla a  
finales de 1942 vive este gran  
juego con las fuerzas  
japonesas o americanas y  
demuestra tus habilidades  
para no salir derrotado.  
Hazte con el control de la  
isla.

CSA



CSA

4.000 CABEZAS NUCLEARES  
SOVIETICAS ESTAN APUNTANDO A  
NORTEAMERICA. LA UNICA  
ESPERANZA EN UN CONFLICTO  
NUCLEAR SERIA HIGH FRONTIER.  
¿ES UNA AMENAZA O UNA  
PROVOCACION?  
ACTUA COMO UN GRAN ESTRATEGA.  
TU ERES EL LIDER.

Disponibles con:  
COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD (caso, Midea)

CSA

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

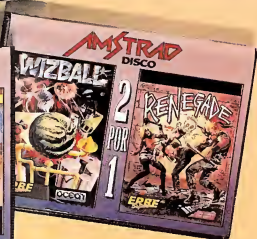
# BUENAS NOTICIAS

## LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO



2.250 PTS.  
I.V.A. INCLUIDO



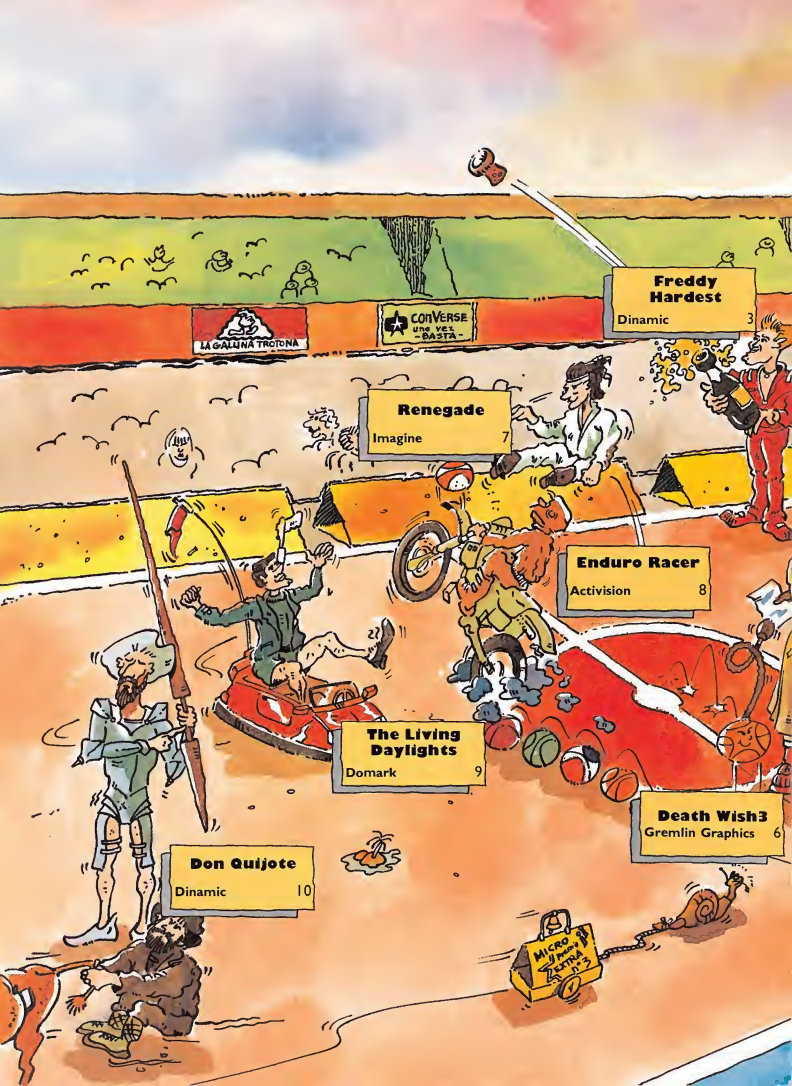
PRIMER LANZAMIENTO

## COMPRALOS A PARES

**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TEL. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TEL. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,  
PIDELO AL CLUB ERBE.  
NUÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.  
TEL. (91) 314 18 04.



**Freddy Hardest**

Dinamic

3

**Renegade**

Imagine

7

**Enduro Racer**

Activision

8

**The Living Daylights**

Domark

9

**Don Quijote**

Dinamic

10

**Death Wish3**

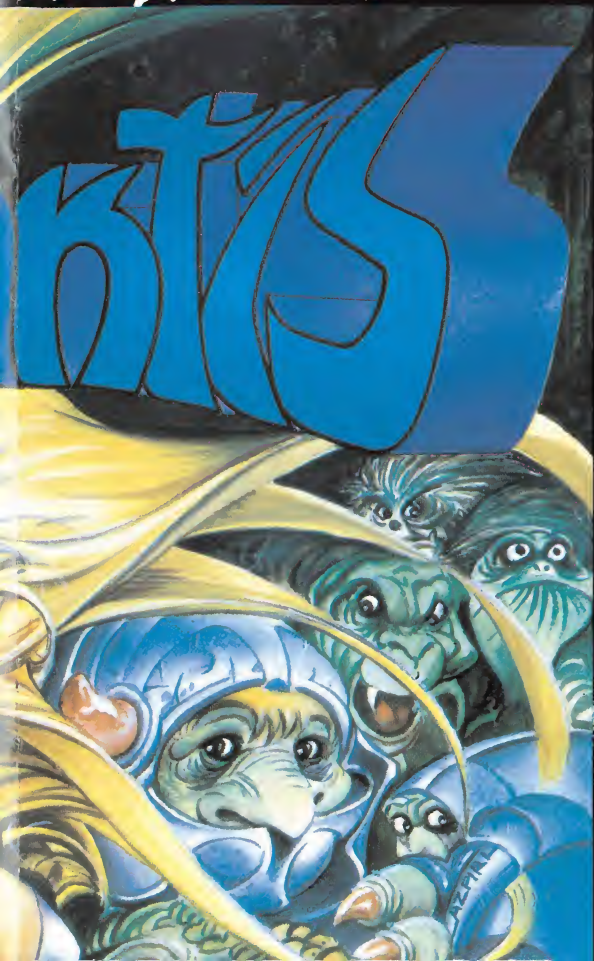
Gremlin Graphics

6

Micro  
El mundo  
de los  
TURTAS  
n.º 3



Max·Max2 Pc y compatibles





875



UN ARCADE INCREIBLE.  
UNA VIDEO-AVENTURA AL



100°



# DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.



*Spectrum*

*Amstrad CPC*



**Fernando  
Martín**

Dinamic

Kakka  
SPORTSWEAR

Gato

EL AUTENTICO  
"DALE"  
AL GATO

YOU

**Barbarian**

Palace Software

MICRO  
TIPO  
PERSONAL-PC

5  
TUOS ALFARCATAS  
elless

**Exolon**

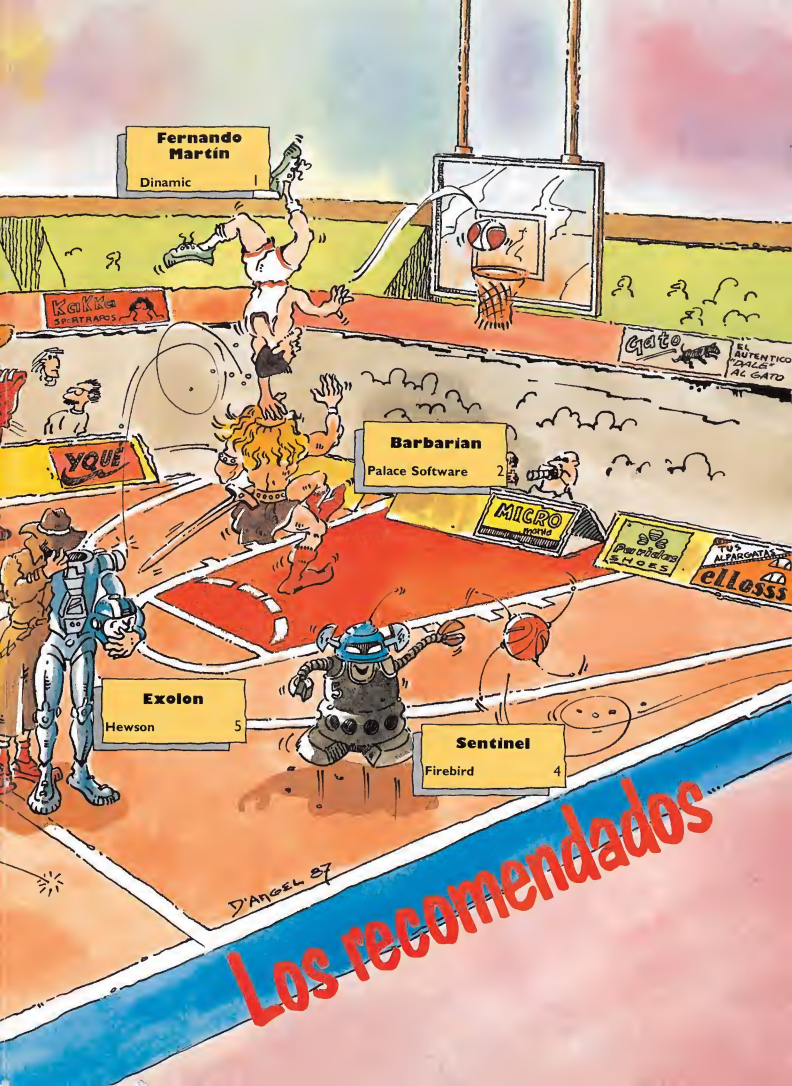
Hewson

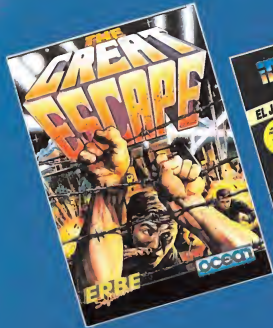
D'ANGELO 87

**Sentinel**

Firebird

Los recomendados





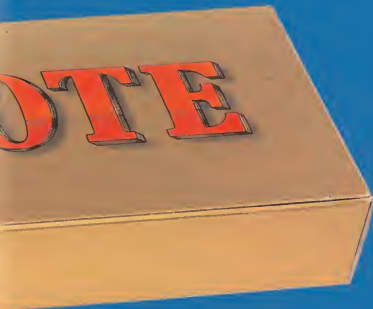
# EL LINGOTE

ERBE  
*Software*

## EL LINGOTE







**Software**

PRESENTA

# EL LINGOTE

**10**  
JUEGOS DE ORO  
PARA TU ORDENADOR

**¡¡ UNA OPORTUNIDAD UNICA !!**  
**¡¡ UN REGALO EXTRAORDINARIO !!**

JUNTOS, UNO POR UNO EN UN PACK DE SUPERLUJO Y EN SU PRESENTACION ORIGINAL, LOS DIEZ EXITOS DEL AÑO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. AHORA PUEDES TENER LOS TITULOS MAS ATRACTIVOS QUE HAN APARECIDO EN 1987 POR SOLO...

**3.500 ptas.**

**EDICION LIMITADA**

**¡¡ PÍDELO ANTES DE QUE SE AGOTE !!**

EL LINGOTE SPECTRUM/COMMODORE/AMSTRAD		EL LINGOTE MSX	
INFILTRATOR	GREAT ESCAPE	GAUNTLET	COLT 36
GAUNTLET	ARKANOID	WINTER GAMES	SPIRITS
BREAKTHRU	DONKEY KONG	DONKEY KONG	SURVIVOR
XEVIOUS	SHORT CIRCUIT	ARKANOID	UCHI MATA
WINTER GAMES	BATMAN	HEAD OVER HEELS	BATMAN



### VALORACION

Adición:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



# PAPER BOY

AMSTRAD

Pokem PAPERBOY by A.C.R.

Vidas : POKE &09AC,&B7  
Periodicos POKE &1907,&B7  
Dia : POKE &078F,&1a

Algunos enemigos como el niño y el hombre, podemos destruirlos y conseguir una puntuación mayor si los atizamos con un periódico en lo cabeza. El coche que cruza la pantalla en diagonal se esquivo aumentando la velocidad al llegar a su altura.

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador PAPERBOY by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$
60 INPUT "Periodicos infinitos (S/N) : ",b$
70 INPUT "Dia inicial (1/7) : ",c
80 IF c<1 OR c>7 THEN 70
90 BORDER 0:MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ a:INK i,a:NE
XT
100 LOAD"!screen",&C000:OPENOUT"a":MEMORY &3FF:LOA
D"!preloc",&BF00:LOAD"!pcode",&400:LOAD"!scr",&C00
0
110 IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &9AC,&B7
120 IF UPPER(b$)="S" THEN POKE &1907,&B7
130 POKE &78F,c:CALL &BF00
140 DATA 0,&1a,&18,&f,6,3,1,2,&b,&14,&16,&12,9,&c,
&a,&d

```

Es conveniente recoger los bloques de periódicos que se encuentran en la ohero, ya que con los que llevamos al comenzar la portida no podemos cubrir lo demando de informacion en todos los chalets. Con lo opción de periódicos infinitos podemos, además, conseguir muchos puntos extra.



En este juego es aconsejable mover nuestro bicicleta por encima del bordillo; ni en lo ohero ni sobre la corretero, ya que en este punto no encontraremos ni vehiculos ni alcantarrillas que impidan nuestro paso.





**EL Nº1 EN RECREATIVOS, AHORA  
EN TU ORDENADOR**

Disponibles con:  
COMMODORE C  
SPECTRUM S  
AMSTRAD (caso idisco) A

# **SUPER SPRINT™**

SU MEJOR CARRERA, LLEGAR AL ORDENADOR.  
CON OCHO PISTAS, CUATRO NIVELES DE DIFICULTAD, BANDERINES DORADOS, (QUE MEJORAN TU BOLIDO),  
GRANDES PELIGROS, (COMO MANCHAS DE ACEITE Y OTROS), HACEN DE SUPER SPRINT LA MAS EXCITANTE  
SENSACION DE CARRERAS EN TU ORDENADOR.

DISFRUTA DE SU CUIDADA ANIMACION Y EFECTOS SONOROS.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09  
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09





# S. XI - S. XXIX

## CUERPO A CUERPO

### A TRAVES DEL TIEMPO

# 875 P.V.P.



**EL CID**

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

*Spectrum, Amstrad, MSX.*



**SENTINEL**

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

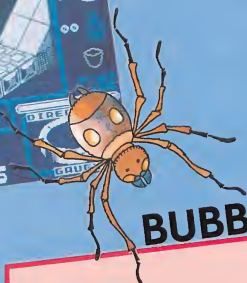
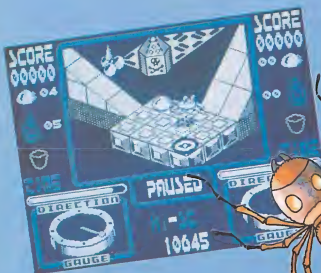
King! 84 Gold Medal, Zap! 84 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VO Golden Award.

*Commodore, Spectrum, Amstrad.*



## VALORACIÓN

Adición:	9
Gráficos:	9
Originalidad:	8



# BUBBLER

AMSTRAD

Tu misión es tapar, en cada una de los cinco fases, una serie de botellos que despiden veneno. Por lo primero tenemos que recoger los topones que se encuentran escondidos en los posodizos. Al introducirnos por ellos se recogen automáticamente.

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador BUBBLER by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 MODE 1: INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
",a$
60 INPUT "Fase inicial (1/5) : ",fa: IF f
a<1 OR fa>5 THEN 60 ELSE POKE 1,fa-1
70 INPUT "Pasar de fase cuando se muere
(S/N) : ",bs: IF UPPER(b$)="S" THEN POKE
2,0
80 OPENOUT "A": MEMORY &12FF: MODE 1: INK 0,
0: INK 1,24: INK 2,24: INK 3,24: BORDER 0: CL
S: LOAD"! ",&8000: CALL &8000: LOAD"! ",&1300
90 IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &9A4E,&B7
100 POKE &98F1,PEEK(1): IF PEEK(2)=0 THEN
POKE &9A46,&18
110 CALL &1300
    
```

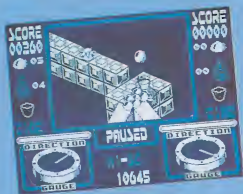
No todos los agujeros son buenos; otros nos conducen a lugares donde la muerte nos espera. No es oconsejable posar cerca de los dionos que generon olimañas.

Uno de los dificultades del movimiento es que debemos guiarnos por uno brújula que se encuentra en el porte inferior de la pontola. Cuando soltamos también es preciso controlar el movimiento.



Pokes BUBBLER by A.C.R.

Vidas : POKE &9A4E,&B7  
 Fase : POKE &98F1,fa-1  
 Pasar cuando mueres :  
 POKE &9A46,&18

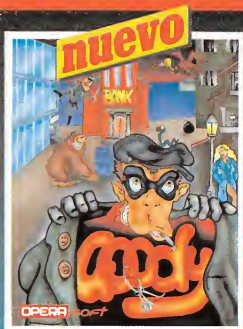


Solución y mapa en MICROMANIA n.º 26.



# tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



**Versión para PC y Compatibles**

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE  
CON TU PC**

**OPERA** soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



**+ DE 1.000  
TÍTULOS**

**EL UNIVERSO DE**

**DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NO**

AMSTRAD		PC 1512 Y COMPATIBLES		COMMODORE 64-128					
MULTIFACE TWO	16.500	EXPRESS RAIDER	875	SILENT SERVICE	2.000-D	ARKANOID	4.200-D	ACRO JET	1.200
DISCOLOGY 2	6.000-D	FERNANDO MARTIN	875	THEATRE IN EUROPE	1.000	ALEX HIGGINS BILLAR	3.500	ACE OF ACES	1.200
DISCOLOGY 2	8.000-D	BASKET	2.250-D	THEATRE IN EUROPE	1.900-D	AGE	4.400	ARMY MOVES	875
ARKANOID	875	F. MARTIN BASKET	2.250-D	TAI PAN	875	BOULDER DASH	3.500	ALIENS	880
ARKANOID	2.000-D	FINAL MATRIX	875	THING BOUCES BACK	875	BOULDER DASH II	3.500	BATTLE FOR MIDWAY	1.000
ARMY MOVES	875	GAMES PRIZ 500 c.c.	995	TWO ON TWO	880	BOPIN WRESTLE	3.500	BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D
ALIENS	880	GRAND PRIZ 500 c.c.	2.200-D	TWO ON TWO	2.200-D	(LUCHA)	3.500	BATTLE OF BRITAIN	1.000
ART STUDIO	5.500-D	GAND OVER	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BRUCE LEE	4.200	BATTLE OF BRITAIN	1.900-D
ASPHALT	1.900	GAUNTLET	875	TRIVIAL PURSUIT	4.300-D	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BASKETBALL	880
ASPHALT	2.800-D	GAUNTLET	2.000-D	TENNIS 3D	995	CRUSADE IN EUROPE	5.200	BOMB JACK II	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D	GOONIES	875	TENNIS 3D	2.200-D	CYRUS II CHESS	5.000	BARBARIAN	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	GHOSTS 'N GOBLINS	875	WONDER BOY	880	DECISION IN DESERT	5.200	CORRECAMINOS	875
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D	GHOSTS 'N GOBLINS	2.250-D	WONDER BOY	2.200-D	DESTRUCTOR	5.000	CONVOY RAIDER	875
BOB WINNER	2.500-D	HISTERIA	875	WIZBALL	875	DAMBUSTERS	4.500	RECEPTOR	875
BLACK MAGIC	875	HYDROFOOL	1.200	WINTER GAMES	875	FLIGHT SIMULATOR	10.000	DON QUIJOTE	875
BRADE OF		HYDROFOOL	2.750-D	ZOMBI	1.000-D	FIS STRIKE EAGLE	4.500	EXOLON	875
FRANKSTEIN	875	HEAD OVER HEELS	875	3D GRAN PRIZ	2.000	FIVE A SIDE	2.300	ENDURO RACER	880
BUBBLER	875	INDIANA JONES	875	3D GRAN PRIZ	2.900-D	GREAT SCAPE	4.200	FALKLANDS 82	1.000
BARBARIAN	1.000	IKARI WARRIORS	1.200	8 PAK (7 JUEGOS)	1.750	HELLICAT ACE	3.800	GAME OVER	875
BACTRON	995	KINETIK	875	8 PAK (7 JUEGOS)	2.750-D	INFILTRATOR	4.200	GHOSTS 'N GOBLINS	875
BACTRON	2.200-D	LEVATHAN	995	PCW B256-B512		KARATEKA	4.200	GOLPE P. CHINA	875
BILLY BARRIOBAJERO	995	LEADER BOARD	1.200			LIGHT PEN	6.000	HISTERIA	875
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D	LEADER BOARD	2.000-D	AFTER SHOCK	3.500	MUSIC STUDIO	5.800	IWO JIMA	1.000
CYRUS II CHESS	2.800-D	LAST MISSION	1.900-D	BRIND BOXING	4.200	MEAN 18 GOLF	4.500	INDIANA JONES	875
CYRUS II CHESS	2.800-D	LAST MISSION	1.900-D	BATMAN	3.200	MACADAM BUMBER	5.200	LABERINTO	880
CATCH 23	875	LIVINGSTONE SUPONGO	995	BOUNDER	3.200	PROHIBITION	5.000	LEADER BOARD	1.200
CHALLENGE GOBOTS	875	LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D	BOUNDER	3.800	PROGOLF	2.300	MASK	875
COSMIC S. ABSORBER	875	MUTANTS	875	COLOSSUS CHESS 4	4.200	PITSTOP II	4.500	OKINAWA	1.000
COSMUS CHESS 4	3.600-D	METROGROSS	875	CYRUS II CHESS	3.200	SAM FOX STRIP POKER	4.500	OKINAWA	1.900-D
COBRA	2.000-D	MARIO BROSS	875	3D CLOCK CHESS	3.400	SPT FIRE ACE	3.800	POWER STRUGGLE	1.000
COBRA	2.000-D	NONAMED	875	CLASSIC COLLECTION	3.800	STAR GLIDE	5.200	POWER STRUGGLE	1.900-D
COMMAND	875	NEMESIS	1.500	D'STRACTION (3	3.200	SUPER SUNDAY	4.700	PHANTOMAS II	875
COMMAND	2.250-D	NOFERATU	875	JUEGOS)	4.700	(RUGBY)	4.700	QUARTET	880
DEATHSCAPE	1.500	PROHIBITION	1.200	FAIRLIGHT	3.200	SOLO FLIGHT	4.400	RENEGADE	875
DOG FIGHT 2187	1.500	PROHIBITION	880	FOURTH PROTOCOL	4.200	SUMMER GAMES II	4.500	SILENT SERVICE	1.200
DRUID	875	QUARTET	2.500-D	HEAD OVER HEELS	3.200	SUB BATTLE	5.500	STAR PANS	875
DON QUIJOTE	875	QUARTET	2.500-D	LEADER BOARD	3.200	SILENT SERVICE	5.000	THE LAST NINJA	1.200
DON QUIJOTE	2.000-D	STAR FOX	875	ORPHEE (2 DISCOS)	5.000	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TAI PAN	875
DRAGON'S LAIR 2	875	SENTINEL	875	PSI TRADING CO	4.200	TWO DN TWO (BASKET)	5.000	THEATRE IN EUROPE	1.000
DRAGON'S LAIR 2	2.000-D	SURVIVOR	875	PAK ALLIGATA (2	4.200	TWO DN TWO (BASKET)	4.200	THEATRE IN EUROPE	1.900-D
DYNAMIC DISK PACK	2.750-D	SHADOW SKIMMER	875	JUEGOS)	3.800	ULTIMA III	5.400	TRIVIA PURSUIT	3.400
ELITE	3.400	STOP BALL	875	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	TRIDUUM	4.200	TRANSFORMER	880
ELITE	4.300-D	SAMURAI TRILOGY	875	STAR GLIDER	5.800	WORLD SERIES		WONDER BOY	880
EL EXOLON DE LA	875	SLAP FIGHT	875	SNOOKER BILLAR	4.200	BASEBALL	4.200	ZYNAPS	875
TUMBA	995	STAR GLIDER	3.000	S. BELLE/AIR CONTROL	3.200	WINTER GAMES	4.500	DOT ALTA TENSION	875
ENDURO RACER	880	SABOTEUR II	875	TOMAHAWK	4.200	WINTER GAMES	4.500	6 PAK	1.750
ENDURO RACER	2.200-D	SABOTEUR II	2.000-D	TALCETT III	4.200	DISC 5 1/4 DC.DD.	250	PAK CODE MASTER (6	
EXPRESS RAIDER	2.000-D	SPIRITS	875	TOP SECRET (2 DISCOS)	5.000	ARCHIVADOR 50 DISC.		CINTAS)	2.000
		SAILING	880	JOYSTICK + INTERFACE		5 1/4 (CON LLAVE)	3.800		
		SILENT SERVICE	1.200	+ SIMULADOR	7.900				

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: .....

DIRECCIÓN COMPLETA: .....

TEL: .....

TÍTULOS: CPC  PCW  PC  SPE  C64  ATARI ST  MSX  PRECIO: .....

GASTOS DE ENVÍO 200

TOTAL: .....

FORMA DE PAGO:

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)  CONTRA REEMBOLSO

# INTU!

## L "SOFTWARE"

VEDADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES



TUTOR, 50  
28008 MADRID  
METRO: ARGÜELLES  
Tel.: (91) 240 54 81  
ABIERTO DE 10 a 2  
Y DE 4 a 8 DE  
LUNES A SÁBADO

## ¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

SPECTRUM		MSX		MATERIAL ATARI ST			
PHOENIX IV-E	6.500	GOLPE P. CHINA	880	PAKE CODE MASTER (4 CINTAS)	17	520 STF	79.000
ATHENA	875	GHOSTS 'N Goblins	875	ARQUIMIDES XXI	875	MON. FÓSFORO	135.000
ALIEN EVOLUTION	875	GAUNTLET	875	ALTA TENSION	875	BLANCO	33.500
ARKANOID	875	GUNRUNNER	875	SCOOBY 000	1.200	MON. COLOR SC1224	67.000
ARMY MOVES	875	HOWARD THE DUCK	880	TRIAOX	875	520STF + MON. F.B.	110.250
ASTERIX	875	HARD GUY	875	THING BOUNCES BACK	875	ACE OF ACES	1.200
ARQUIMIDES XXI	875	HEAD OVER HEELS	875	TERRA CRESTA	875	BALL BLAZER	880
AWF V. MONTY	875	INDIANA JONES	875	THOR OF THE DEEP	875	BATMAN	875
ACRO JET	1.200	INSPECTOR GADGET	875	THE EIDOLON	875	COLOSSUS CHESS 4	1.900
ART STUDIO	3.000	IMPOSSIBALL	875	THRONE OF FIRE	875	COBRAS ARC	875
ARTIST II	3.000	IWO JIMA (WAR GAME)	1.000	THE GREAT ESCAPE	875	COSMIC S. ABSORBER	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	JAIL BREAK	1.500	THEATRE IN EUROPE	1.000	COLT 36	875
BATTLE OF BRITAIN	1.000	KINETIK	875	TWO ON TWO	880	COSA NOSTRA	995
BISMARCK	1.900	KAT TRAP	875	TT RACER	1.200	DEMONIA	995
BREAKTHRU	875	KRAK OUT	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DEATH WISH 3	875
BAZOOKA BILL	875	LAST MISSION (ERBE)	875	UCHI MATA	875	GUSTIN	875
BLACK MAGIC	875	LAST MISSION (OPERA)	995	URIDIUM	875	DESOLATOR	875
BEST OF 3D (4 JUEGOS)	875	LIVINGSTONE SUPONGO	995	WONDER BOY	880	F. MARTIN BASKET	875
BRIDE OF FRANKSTEIN	875	LEADER BOARD	1.200	WIZBALL	875	GAUNTLET	875
BUBBLER	875	MUTANTS	875	007 ALTA TENSION	875	HOWARD THE DUCK	880
BARBARIAN	1.200	MAG MAX	875	PAK CODE MASTER (8 CINTAS)	2.500	HEAD OVER HEELS	875
BOMB JACK II	1.200	METROCROSS	875	6 PAK (7 JUEGOS)	1.750	INTERNATIONAL KARATE	995
CATCH 23	875	MELLOW	1.500	SPECTRA+3		LAST MISSION	995
CONVOY RAIDER	875	MARIO BROS	875	MULTIFACE THREE	10.700	LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-0
CHALLENGE GOBOTS	875	MARTIANIDS	875	PERMITE UTILIZAR T000S LOS PROGRAMAS DEL SPE + Y OEL		PROCESADOR DE	8.400
CORRECAMINOS	875	MASTER OF THE UNIVERS	875	128 40 PRINCIPALES -10		TEXTOS	8.400
COSMIC S. ABSORBER	875	NEMESIS	1.500	VOLUMENES—	10.700	BASE DE DATOS	12.900
COMMANDO	875	OKINAWA (WAR GAME)	1.000	10 VOLUMEN = 4 JUEGOS	2.500	LOGISTIX	25.000
COLOSSUS CHESS 4	875	PROHIBITION	1.200	GAME SET AND MATCH (10 JUEGOS)	3.800	ST BASIC	8.400
COBRA	875	PAPER BOY	1.200	JOYSTICK'S Y MATERIAL		ST LOGO	8.400
DEATH WISH 3	875	OUARTET	880	OUICK SHOT II	1.100	NEOCHROME	12.900
DEATHSCAPE	1.500	RENGOODE	875	ZERO ZERO S/P + 2	1.800	PECAN UCSD PASCAL	17.500
OAK FIGHT 2187	1.500	ROGUE TROOPER	875	KONIX	2.800	PECAN UCSD PASCAL	28.000
DANDY	1.900	RANARAMA	875	PRD 9.000	3.400	ALTAIR	3.000
DARK EMPIRE	1.900	SOLOMON'S REY	875	OISC 3" (AMSOFT)	700	ARENA	6.700
ODN OUIJOTE	875	STIFFLE P CO	1.200	ARCHIVADOR DISC 3" Y 3" 1/2 (50 DISCOS)	3.400	BARBARIAN	5.400
ORAGON'S LAIR II	875	SHAOLIN'S ROAD	875	CON Llave	2.300	BRATACCAS	5.400
QUSTIN	875	SHADOW SKUMMER	880	TAPA TECLADO CPC 464	3.400	CHESS	6.900
EXOLON	875	SAILING	880	TAPA TECLADO CPC 464	3.400	CRAFTON I XUNK	3.000
EXPLORER	880	SARTGLIOER	3.000	SPRITS	875	LES PASSEJERS DU VENT	3.300
ENOURD RACER	880	STARFOX	875	WINTER GAMES	875	MECA	3.000
FINAL MATRIX	875	STOPBALL	875	WHO DARES WIN II	875	PHENOX	3.000
F. MARTIN BASKET	875	SENTINEL	875	GAME MASTER	4.900-K	PROHIBITION	3.000
FIST II	875	SAMURAI TRILOGY	875	GOONIES	4.500-K	SPACE PILOT	6.100
FAIRLIGHT II	875	SLAP FIGHT	875	GREEN BERET	4.500-K	ST KARATE	6.500
FALKLANDS 82	1.000	SURVIVOR	875	KWING MARE	4.900-K	STARS RAIDER	2.700
GAME OVER	875	SPIRITS	875	VAMPIRE KILLER (MSK2)	4.900-K	TNT	3.000
				K= CARTUCHO		TURBO GT.	3.000

## PAQUETES ATARI ST

\* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

**Nº 1** ATARI 520 STF  
MONITOR FÓSFORO BLANCO 147.000 pts.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 3** ATARI 1040 STF  
MONITOR FÓSFORO BLANCO 200.000 pts.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 2** ATARI 520 STF  
MONITOR COLOR SC1224 179.000 pts.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 4** ATARI 1040 STF  
MONITOR COLOR SC 1224 232.000 pts.  
IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA





SPECTRUM, AMSTRAD

# TAIPAN

Pablo Ariza

**Me llamo Dirk Struan y soy inglés, aunque llevo algún tiempo vagando por tierras orientales. Mi sueño es convertirme en un poderoso y rico mercader, lo cual no es nada fácil, teniendo en cuenta que llegué de Inglaterra sin un duro en el bolsillo, pero espero conseguirlo con tu ayuda.**

**E**n 1821, el emperador chino decretó que sólo se podía vender mercancía a cambio de plata. En Europa había gran demanda de jade, seda y té, lo que supuso grandes cantidades de plata. Los europeos iban agotando impotentes sus reservas. Entonces, un barco inglés atracó en el puerto de Cantón con contrabando; los mercaderes chinos lo compraron pagando con plata: se había encontrado la forma de cerrar el círculo y recuperar la plata perdida. Comenzó un comercio floreciente. Algunos mercaderes se enriquecieron y formaron grandes flotas, monopolizando el comercio. Llegaron a ser tan poderosos que se los llamaba tai-pan: líderes supremos, y al jefe de todos ellos, TAI-PAN. Veinte años des-

púés, hace unos meses, llegué yo al puerto de Cantón. No tenía dinero, ni conocía a nadie, pero lo que sí tenía eran unas ideas muy claras de lo que quería, y aún quiero, pues no pararé hasta lograr ser el TAI-PAN... o morir en el intento.

## En busca del dinero

Lo primero que necesitaba al llegar a Guanzhou (nombre chino de Cantón) era un barco para comenzar mis negocios, pero no tenía dinero, así que debía buscar quien me lo prestara. Se me ocurrió ir al restaurante, porque sabía de muy buena tinta que allí había juego, y donde hay juego, hay dinero. Al entrar, una camarera me ofreció comer. Yo estaba realmente hambriento, pero sabía muy bien cómo era la hospitalidad de los orientales para con los que no pueden pagar (por otra parte, igual que la de los occidentales). Por tanto, traté de olvidar mi hambre de semanas y rechacé su ofrecimiento. Entonces me llevó a la trastienda, donde conocí a Jin Qua, un tipo muy simpático que me prestó 300.000 dólares. Yo los acepté de buen grado, aunque intenté evitar que se notara cuánto los necesitaba. Pero no hay que fiarse de las apariencias. Jin Qua tiene un aspec-

to afable, pero si no le devuelvo el dinero antes de seis meses, seguramente perderé la cabeza, que pasará a formar parte de su museo particular. Como prueba de mi voluntad de devolver el préstamo, le di medio medallón, y salí de allí acariciando mi cuello, sin saber cuánto duraría. De vez en cuando vuelvo al restaurante a probar mi fortuna en el juego, pero normalmente salgo perdiendo, así que he decidido que será mejor invertir mi dinero más inteligentemente.

## Elección de barco

Con dinero fresco, me fui al banco (BANK) a comprar un barco. En China se usan fundamentalmente tres tipos de barcos, cada uno con sus distintas características:

— **Lorcha.** Barco pequeño, manejable, rápido, con dos cañones, y diez unidades de carga, el que suelen usar los contrabandistas. Son necesarios seis tripulantes para su manejo y su precio es de 150.000 dólares.

— **Clipper.** Barco de carga de tamaño medio. Con cuatro cañones y 30 unidades de carga. Necesita 12 tripulantes y cuesta 250.000 dólares.

— **Fragata.** Barco grande de guerra, algo lento, con 30 unida-



Todavía no tenía muy claro si me dedicaría al contrabando.

des de carga y ocho cañones, y necesita 24 tripulantes. Cuesta 400.000 dólares.

Según las actividades que uno vaya a desarrollar, conviene más un barco u otro. Yo aún no tenía muy claro si iba a tratar de ser un comerciante honrado o si, por el contrario, me sería más fácil hacer fortuna como pirata o contrabandista, así que no sabía qué barco me vendría mejor. Acabé decidiéndome por una lorchá, que era la más barata y con la que antes podría comenzar a trabajar.

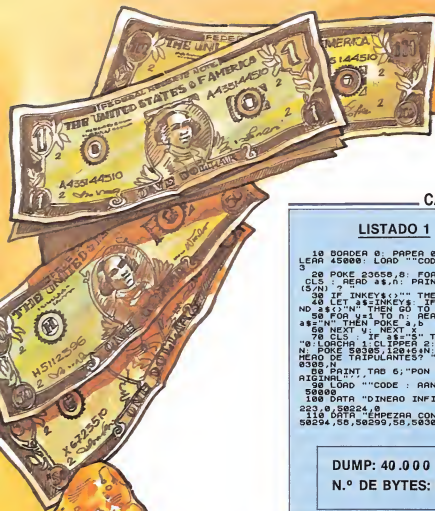
Tras comprar el barco, necesitaba tripulantes. Los marineros siempre se pueden encontrar en la taberna (INN). También allí se encuentran las bebidas, pero yo procuro no beber mucho: gastas un dinero necesario y al emborracharte, puedes tener la desagradable sorpresa de que te embarcan por la fuerza en otro barco, y adiós a tus sueños. Cada tripulante cuesta 100 dólares, pero si se tiene una buena porra (a veces se les encuentra uno tirados por ahí), hay una forma más barata, aunque más arriesgada, de obtenerlos. Se trata de liarse a palos con el primero que pase. Mi hijo (venido desde Inglaterra para ayudarme en mi aventura), se encarga de llevarlos al barco cuando yo les he dado su ración

de anestesia. El problema es que a veces he pegado a algunos que no estaban borrachos, y se me enfrentaron. Uno incluso llamó a la policía y me metieron en GAOL (la cárcel) por un mes. Esto puede ser terrible, porque por estas latitudes si vas a la cárcel por cuarta vez, ya no sales vivo, sino en dos trozos. De todas formas, yo no suelo coger muchos marineros forzosos si no tengo otros pagados que me ayuden, pues en otro caso se me amotinarían.

### Comienza el negocio

Ya tenía barco y tripulación, así que me fui a comprar comida en la tienda de suministros (SUPPLIES) y carga con que comerciar en el almacén (WAREHOUSE), así como un mapa y un catalejo que facilitan la navegación por los peligrosos mares chinos. Como no sabía si más adelante iba a querer ser pirata-

ta y abordar un barco, compré municiones en la armería (ARMOURY). En cualquier caso, siempre me servirán como autodefensa. Algunas veces me pararon por la calle unos tipejos con mal aspecto ofreciéndome contrabando. Yo no quería ser contrabandista, y procuraba evitarlos, pero algunos se han hecho millonarios así. En cada ciudad, hay fijado un precio aproximado de venta y otro de compra, tanto para la mercancía legal como para la ilegal. La cuestión está en



## CARGADOR SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 BORDER 0: PAPER 8: INK 7: C
LEAF 45000: LOAD ""CODE 50000.31
3
28 POKE 23055,8 FOR x=1 TO 3:
CLS: READ a,b: PRINT a,b:
30 IF INKEY$="" THEN GO TO 28
40 LET a=INKEY$: IF a<>"5" R
NO a$:"N" THEN GO TO 48
58 FOR v=1 TO n: READ a,b: IF
a$="N" THEN POKE a,b
68 NEXT v: NEXT x
78 CLS: IF a$="5" THEN INPUT
"0: LONCH: 1: CLIPPER: 2: FARGAT: ";
N: POKE 58385,128454:N: INPUT "NU
MERO DE TRIPLANTE?": N: POKE 5
8305,N
88 PRINT TAB 6;"PON LA CINTA O
RIGNAL":
98 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USA
58000
100 DATA "DINERO INFINITO",.2,50
223,8,58224,8
318 DATA "EMPEZAR CON BARCO",3,
58294,58,58299,58,58384,58
    
```

### LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	21C00022D0E4CDDFE421	1359
2	20822D0E421C00022E0A	1011
3	E4CDD4E42100022E0A	1442
4	3EC33218E5217CC321C	977
5	3C1EE83C321E5E3E81	1746
6	3210E54E3210E53E	971
7	C3229E82199C3229E5	1081
8	C31EE83C321E5E3E81	1300
9	39E52120F8222E821C5	1110
10	802241C3C32E512000	001
11	2241E53C3C32E5821C5	1162
12	582241C3C32E5821C5	1498
13	E5C3D532E82120F822	1186
14	59E53C3C32D1E2C1ECC3	1824
15	2E2CC33E8204E21E33	1571
16	EC81C08E0D5FE77230B	1189
17	700120F8E31FC32240	1483
18	EDE1C3E3E2113C41100	1395
19	582241C3C32E5821C5	701
20	58FC324FE3C3C32E8D	1015
21	3E82C324FE3C3C32E8D	1053
22	30328487215855118R87	955
23	018F00E0D81190FED053	1173
24	8F21487E011E00E08	765
25	214D58010308E0D8215F	746
26	5E11487E011E00E08	776
27	388222017EE1D1C1F1C3	1530
28	48F1E5E3E3E9740000	001
29	C0D0E0000000000000	593
30	C0E0B4F3201673E6132	1827
31	0E1F01E370073E0003	525
32	8E57C0E0000000000000	350

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 313

comprar donde te lo ofrezcan más barato y vender donde más paguen, para ganar lo más posible, único objetivo que me ha traído aquí. Por eso, antes de comenzar a comerciar con grandes cantidades de mercancía, me di una vuelta por varias ciudades de alrededor para ver cómo estaban los precios. Según iba obteniendo beneficios, compraba y equipaba más barcos para aumentar mis

posibilidades comerciales, y sobre todo, para aumentar mis bienes, ya que para ser el TAI-PAN, no necesito mucho dinero en efectivo, sino poseer muchos bienes.

### Navegando

Cuando tengas un barco equipado, puedes hacer viajes para comerciar en otros lugares o abordar barcos y apoderarte de su contenido. Para ello, ve al puerto y sal por abajo. Aparecerá una visión aérea de la costa, con el puerto y tu nave al lado. Con el icono de las velas ajusta la altura de éstas. A partir de ahora tienes dos peligros: el viento y los piratas. Para reducir ambos puedes viajar por una ruta de navegación, que tiene el inconveniente de no ser el camino más corto, pero sí el más seguro. Para navegar (sólo si tienes un mapa), elige el icono del mapa y verás las rutas que hay. Vuelve al control del barco y sitúate cerca de la elegi-

da. Por último, vuelve al mapa y el barco seguirá solo la ruta. Durante el tiempo irá más rápido para que no te aburras. En unas épocas del año son mejores unas rutas que otras.

No olvides que a lo largo del viaje debes alimentar a tus marineros. Siempre que puedas dales suficiente comida y no la raciones; se pueden amotinar, y aunque no lo hagan, rendirán menos que bien alimentados. Para atracar en un puerto, simplemente ve hacia él.

### ¡Al abordaje!

Si decides dedicarte a la piratería, debes tener un barco con bastantes cañones y mucho armamento. Lo siguiente es un barco al que atacar. Cuando encuentres uno, mira de qué tipo es con el catalejo. Acto seguido, selecciona combate y dispara. Pasarás a la pantalla de tirar cañonazos. Elige el cañón que quieras con el ziquier-







## CARGADOR DISCO AMSTRAD

```

10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 * POKES TAI-PAN DISCO POR PABLO ARI
21 *
22 *
23 *
24 *
25 *
26 *
27 *
28 *
29 *
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 MEMORY &OFFF
41 FOR X:=7000 TO &702: READ A:POKE X,A:
42 NEXT
43 MODE 2:CLS
44 FOR X=1 TO 2:READ AS,N
45 PRINT AS;" (S/N) ? ":"AS====":WHILE AS<>
46 "S"AND AS<>"M":AS=INKEYS:WEND
47 FOR Y=1 TO N:READ D,C
48 100 IF AS="M" THEN POK D,C
49 NEXT
50 NEXT
51 110 NEXT
52 120 NEXT
53 130 IF AS=="S" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
54 (0=LORCHA, 1=CLIPPER, 2=FRAGATA) ? ":"T:PO
55 KE &70DA,&1C:&HT ELSE N=0:GOTO 150
56 140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? ":"N
57 150 POK &70DB,N
58 160 MODE 1:PRINT "PON EL DISCO ORIGINAL
59
60 170 WHILE INKEYS=="":WEND:6DISC:CALL &700
61 0
62 180 DATA &0,&0,&21,&72,&70,&11,&DA,&3E,
63 &CD,&7F,&BC,&21,&8B,&3E,&CD,&83,&BC,&CD
64 &7A,&8C,&21,&8B,&70,&22,&81B,&8F,&CD,&DA
65 &3E,&3E,&42,&32,&80,&8A,&21,&40,&70,&7C
66 &32,&8B
67 190 DATA &8B,&7D,&32,&8E,&8A,&81,&80,&8A,&
68 &C5,&81,&8F,&87,&81,&81,&80,&83E,&8D,&8E,&8F
69 &8A,&87E,&8E,&8A0,&8F0,&83E,&8A8,&832,&8B,&8A8,
70 &83E,&82E,&832,&85,&8A8,&821,&80,&8A8,&811,&840,&80
71 200 DATA &81,&821,&82,&8E,&8A0,&821,&869,&870,
72 &822,&87B,&8A8,&821,&840,&80,&822,&835,&8A8,&83E,&
73 &8A,&832,&87A,&8A8,&8C3,&82E,&8A8,&821,&878,&870,&8
74 &22,&8F3,&8A8,&8A8,&87D,&8A8,&844,&849,&853,&843,&
75 20,&820
76 210 DATA &83E,&830,&832,&8B0,&827,&821,&8DF,&87
77 0,&811,&8BC,&827,&81,&86,&80,&8ED,&8B0,&821,&8C6,&
78 70,&811,&8B4,&827,&81,&8F,&80,&8ED,&8B0,&8AF,&832,
79 &84D,&836,&821,&860,&81D,&822,&87B,&81D,&88B,&821
80 &8D5
81 220 DATA &870,&81,&8A,&80,&8ED,&8B0,&821,&815,&
82 1F,&811,&812,&81F,&81,&822,&80,&8ED,&8B0,&821,&8E5
83 &870,&81,&83,&80,&8ED,&8B0,&8F3,&831,&840,&841,&8C
84 D,&827,&835,&8CD,&854,&827,&8C3,&86A,&81D,&83E,&80
85 9
86 230 DATA &877,&80,&80,&8CD,&8CD,&827,&83E,&881,
87 &832,&876,&823,&83E,&89,&8EB,&823,&836,&86,&832,&81
88 C,&822,&8C3,&899,&81E,&83E,&881,&832,&876,&823,&80,
89 &83E,&81,&8C9,&83E,&844,&832,&840,&80,&832,&80,&8C
90 0
91 240 DATA &8C3,&838,&8BC
92 250 DATA "DINERO INFINITO",2,&87091,0,&870
93 92,0
94 260 DATA "EMPEZAR CON BARCO",8,&87094,&8A
95 &870D0,&8A,&870E1,&8A,&870D9,&8A,&870AF,0,&
96 870B0,0,&870B7,0,&870B8,0

```



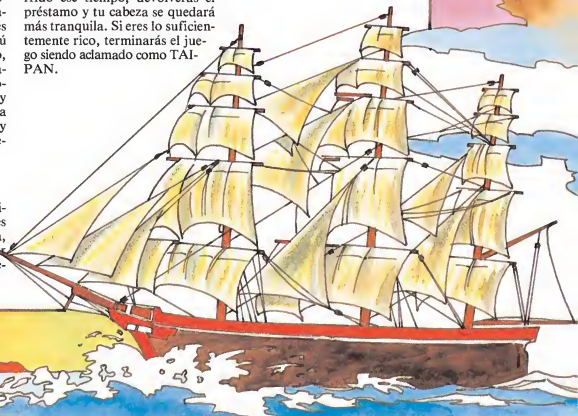
da y derecha, ajusta su altura con arriba y abajo y... ¡FUEGO! Cuando lo hayas destruido suficientemente, se parará y podrás abordarlo (no te pases o no quedará nada de qué apoderarse). Para abordarlo debes situarte rápidamente a su lado y antes de que pueda marcharse, pulsar fuego. Ten cuidado, o a veces comprobarás que no sólo tú puedes abordar el barco. Tanto si tú abordas como si eres abordado, tendrás que luchar contra los marineros del barco enemigo. Si logras matar al capitán, ganarás, y podrás quedarte con la mercancía que transporte el otro barco, y con el mismo barco si no ha quedado demasiado destruido.

### El final

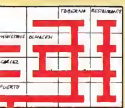
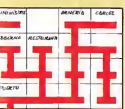
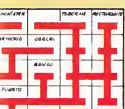
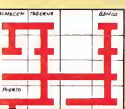
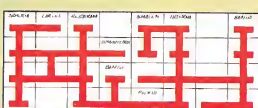
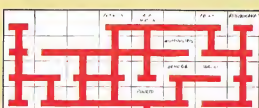
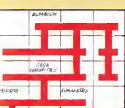
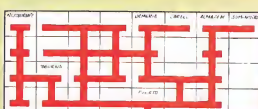
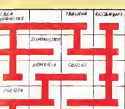
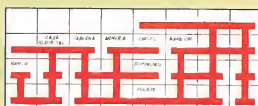
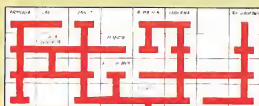
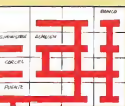
Existen varias formas de terminar este juego. Lo más normal es que acabes con la cabeza cortada, aunque también puedes morir abogado, acuchillado, o por he-

rída de bala. También hay finales más alegres: puedes acabar como marinero forzado en algún barco propiedad de otro. Si no quieres terminar de ninguna de estas formas, deberás sobrevivir durante seis meses, además de acumular grandes riquezas. Transcurrido ese tiempo, devolverás el préstamo y tu cabeza se quedará más tranquila. Si eres lo suficientemente rico, terminarás el juego siendo aclamado como TAI-PAN.

**Mi único objetivo era convertirme en un Tai-Pan.**







# MAPA DEL TAIWAN

## CARGADOR CINTA AMSTRAD

```

10 *****
20 * POKES TAI-PAN POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 KHMURY &GPPF
50 FOR X= &7000 TO &70FF: READ A: POKE X, A:
NEXT
60 MODE 2:CLS
70 FOR X=1 TO 2: READ AS, N
80 PRINT AS: " (S/N) ? " : AS= "" : WHILE AS < >
" " AND AS < > " " : AS= INKEYS: VEND
90 FOR Y=1 TO N: READ D, C
100 IF AS= "n" THEN POKE D, C
110 NEXT
120 NEXT
130 IF AS= "q" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
(0- LORCHA, 1-CLIPPER, 2-FRAGATA) ? " : T:PO
KE &70EA, &61+T ELSE N=0:GOTO 150
140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? " : N
150 POKE &70E3, N
160 MODE 1:PRINT "POR LA CINTA ORIGINAL"
170 CALL &7000
180 DATA &0, &6, &21, &8A, &70, &11, &61, &37,
&CD
&8D, &77, &BC, &21, &61, &37, &CD, &83, &BC, & CD
&8C, &77, &BC, &21, &61, &37, &21, &62, &70
&7A, &BC, &3E, &E5, &32, &C2, &37, &21, &62, &70
&22, &F2, &37, &11, &40, &0, &21, &FF, &AB, & CD
&61, &37
190 DATA &3E, &42, &32, &0, &69, &21, &48, &70
&47C, &32, &8, &B9, &7D, &32, &E, &B9, &1, &0, &B9
&C5, &11, &FF, &C7, &1, &1, &0, &3E, &A1, &ED, &4
F, &AE, &7E, &ED, &40, &60, &3E, &B9, &32, &8, &B9
200 DATA &3E, &32, &32, &32, &8, &B9, &21, &0, &B9,
&11, &40, &0, &1, &3, &3, &ED, &80, &21, &6F, & 70
&22, &7B, &B9, &21, &40, &0, &22, &35, &B9, &C3,
&2E, &B9, &DD, &21, &B9, &BB, &11, &8E, &0, &CD, &
&28, &21, &F0, &70, &11, &8E, &2B, &1, &6, &0, &E
D, &80
210 DATA &BB, &21, &90, &70, &22, &AB, &BC, & AC
&3, &3, &BC, &3E, &44, &32, &40, &0, &C3, &3E, & BC
&54, &41, &49, &50, &41, &4E, &3E, &30, &32, &CC
&28, &21, &F0, &70, &11, &8E, &2B, &1, &6, &0, &E
D, &80
220 DATA &21, &8D, &70, &11, &DD, &2B, &1, &F,
&0, &1D, &3E, &B9, &37, &21, &60, &1D, &
&22, &8E, &1D, &8E, &21, &8E, &70, &1, &10, &80, &ED
&80, &F3, &31, &0, &1, &21, &2E, &3E, &CD, &F0, &
&3A
230 DATA &CD, &43, &36, &CD, &70, &2E, &C3, & 7
&0, &1D, &3E, &B9, &37, &0, &0, &CD, &E9, &2E, & 3E
&81, &32, &BB, &23, &3E, &89, &BB, &23, &3E, & 5, &
&0, &0, &0, &AF, &3C, &32, &61, &22, &C3, &7C, &1E,
&80
240 DATA &3E, &61, &32, &BB, &23, &0, &0, &0, &
0
250 DATA "DIBERO INFINITO", 2, &70A9, 0, &70
AA, 0
260 DATA "EMPEZAR CON BARCO", 4, &70AC, &3A
&70DE, &3A, &70F2, &3A, &70E9, &3A

```



Las calles de tu ciudad ofrecen un aspecto lamentable.

Gamberros, matones, ladronzuelos, mujeres de dudosa

reputación... La policía, incapaz de resolver la situación, ha ofrecido 10.000 dólares a quien consiga restablecer el orden. ¿Te atreves?

SPECTRUM, COMMODORE, MSX

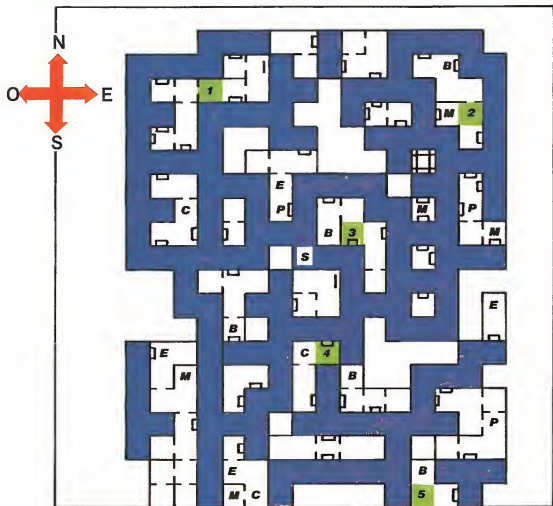
José Emilio Barbero


# DEATH WISH 3



**T**u misión es, como bien imaginas, recorrer las calles de la ciudad eliminando a los delincuentes y acabando con las revueltas y disturbios que asolan las calles. Para conseguir esto último debes encontrar y eliminar a los jefes de las pandillas de delincuentes. Por supuesto, deberás realizar tu tarea sin poner en peligro la vida de ningún transeúnte, ya que si durante el desarrollo de tu misión dañas a algún ciudadano o a algún policía deberás pagar un alto precio por ello (en concreto, tu marcador sufrirá un súbito e importante descenso pudiendo llegar, incluso, a ser negativo). Por lo tanto, afina tu puntería y dispara sólo cuando estés seguro de que ningún ciudadano está en tu camino.

El equipo con que cuentas está compuesto por un detallado mapa de la ciudad, un chaleco antibalas, un receptor a través del cual podrás recibir información de la policía, una pistola, una metralleta, una escopeta y un bazooka. Para estas cuatro armas dispones de munición limitada que podrás reponer recogiendo la que hay escondida en algunas casas.



S	SALIDA
B	BAZOOKA
E	ESCOPIETA
M	METRALLETA
P	PISTOLA
C	CHALECO
	Habitación donde se esconde un jefe de pandilla.
1	Área North-West
2	Área North-West
3	Área Central
4	Área South-West
5	Área South-West

## Los enemigos

Debes disparar contra todos los personajes que aparezcan, excepto sobre los siguientes:

**ANCIANAS Y POLICÍAS.** Disparar contra una viejecilla in-defensa puede suponerte un duro castigo, así que ten cuidado. En cuanto a los policías, el perjuicio es doble porque además de restarte puntos perderás un colaborador en tu misión, ya que los policías que recorren las pantallas también disparan contra los enemigos.

**TRABAJADORES DE LA FUNERARIA.** No malgastes una bala con ellos. Su única preocupación es recoger los cadáveres de las calles. Además son inmunes a nuestras balas.

**MUJERES DE «DUDOSA REPUTACIÓN».** El único mal que nos pueden acarrear es arrastrarnos al mal camino (tener cuidado, la carne es débil). No les dis-

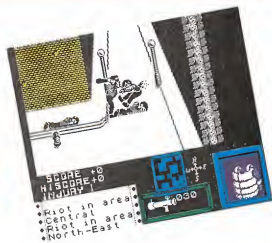
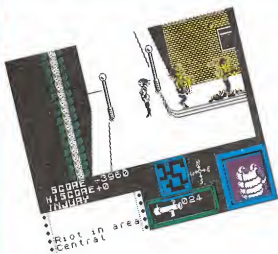
parés, no hacen daño a nadie y además son inmunes a nuestras balas.

## Las armas

Cualquiera de las armas de que dispones es válida para eliminar a los enemigos, pero hay una que debes usar con precaución: la metralleta. Úsala únicamente cuando sólo haya enemigos en la pantalla, ya que es bastante fácil que al disparar una ráfaga des a quien no quieras y algún ciudadano pague tu falta de precisión. Además, si no quieres gastar toda su munición en la primera ráfaga ten cuidado al disparar y procura que no se te pegue el dedo al gatillo.

## Las revueltas

A la izquierda del marcador podemos observar la pantalla de



nuestro receptor. En ella irán apareciendo los mensajes que nos transmita la policía. En ellos se nos informará de la zona en que se están produciendo disturbios. Deberemos, entonces, dirigirnos hacia la zona indicada y buscar al jefe de la pandilla (gang leader). Siempre está dentro de una casa, parapetado detrás de una mesa e inmóvil. Al acabar con él la revuelta quedará controlada.

Si se producen varias revueltas a la vez dirigidos primero a la que está más cercana.

## El mapa

En un pequeño recuadro en la zona derecha del marcador podréis distinguir un dibujo que representa la zona del mapa en que nos encontramos. Justo a su lado hay una brújula que nos indica en qué dirección estamos avanzando.

En un principio el recuadro es de color azul y podréis distinguir en él un pequeño punto parpadeante; representa nuestra posición exacta dentro de esa porción de mapa. También podréis distinguir unos pequeños cuadrados que se encuentran dentro de las casas; representan la ubicación de las armas que hay esparcidas por la ciudad.

Si en cualquier momento durante el transcurso del juego pulsáis la tecla «M» el recuadro cambiará de color pasando a ser amarillo. Nosotros seguiremos estando representados por un pequeño punto, pero ahora los cuadrados que veáis representan a los líderes de las pandillas. Gracias a es-

to podréis encontrarlos fácilmente.

En el mapa que os ofrecemos podréis encontrar la entrada a todas las casas, así como algunos de los puntos donde normalmente suele haber munición o un chaleco antibalas nuevo. De todas formas su ubicación es algo aleatoria y vale más buscarlas en el mapa del marcador.

## El chaleco

En el extremo derecho del marcador podréis observar un chaleco antibalas que representa al que llevamos puesto. A medida que vaya recibiendo impactos se irá deteriorando hasta el punto de que algún disparo puede resultar fatal para nuestra integridad.

Prestar mucha atención tanto a este marcador como a la barra que indica nuestro nivel de daños (INJURY). Si este último llega a ponerse de color rojo bastarán pocos ataques de nuestros enemigos para acabar con nosotros.

Si tenéis muy deteriorado vuestro chaleco, buscad alguno en el mapa. En cuanto al marcador de daños, si permanecemos en una pantalla sin movernos y sin que nos ataque nadie, irá disminuyendo poco a poco.

## Notas finales

El juego no tiene final y lo único que conseguiréis si elimináis todas las revueltas será un buen montón de puntos y un mensaje de la policía que nos indicará que los disturbios han acabado, y a la vez nos advierte que nada es eter-

no, por lo que deberemos continuar atentos por si se producen nuevas revueltas.

Hay ciertos objetos dentro de las casas como mesas, sillas o televisores que podréis destruir con vuestros disparos, pero esto no os dará ningún punto, así que reservar la munición para cosas más útiles. Sólo deberéis destruir la mesa tras la cual está el jefe de la pandilla. Hecho esto, podréis eliminarlo de un disparo.

Es importante que aprendáis a orientaros por el mapa y os despaicéis todo lo rápido que os sea posible a donde os indique la policía. De lo contrario, cuando lleguéis al punto donde está la revuelta se habrán iniciado ya otras en otros puntos (con seguridad lejos de donde os encontréis, con lo que la cosa nunca acabará).

Si tecléis el cargador y utilizáis la opción de vidas infinitas, vuestro chaleco permanecerá intacto y la barra de daños a cero.

Si usáis la opción de juego sin enemigos tan sólo aparecerán los líderes de las pandillas.

En el mapa que incluimos están señaladas las cinco habitaciones en las que siempre están los líderes de las pandillas, junto a un número que identifica la zona en que se encuentran. Cuando se produzca una revuelta sólo tendréis que mirar en qué zona ha ocurrido y dirigiros a la habitación que corresponde con esa zona.

Si al entrar en la habitación en que tiene que estar el líder de la pandilla no le veis, probad a mover el mapa hacia el sur o hacia el norte (con las teclas de arriba y abajo) hasta que le encontréis.





D'Angeloz\*

PEDRO JOSÉ  
RODRÍGUEZ LARRAÑAGA



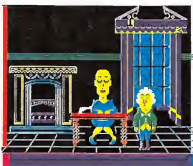
# FLUNKY

AMSTRAD  
SPECTRUM

¿Necesitas trabajo? En el palacio de Buckingham hay un puesto vacante de criado personal de la familia real. Si te aceptan además de ganar un buen sueldo tendrás el honor de conocer y servir a tan ilustres personajes.

**E**n tu nuevo trabajo de criado en Buck House, residencia de la familia real británica, tendrás que ser hábil, rápido y sagaz para satisfacer los curiosos deseos de sus moradores. Tu misión consiste en cumplir correctamente cinco tareas, una por cada miembro de la familia, teniendo en cuenta que existe un orden de prioridades en la realización de las tareas pues para poder acceder a las habitaciones de la reina Isabel tendrás que haber satisfecho previamente los deseos de los cuatro jóvenes de la familia: Carlos, Diana, Andrés y Fergie. El orden de las cuatro primeras tareas es indistinto, pues los objetos y acciones para realizarlas son independientes completamente del resto. Para aceptar una misión dirige te a la pantalla en la que se encuentre uno de los cuatro personajes y espera sus órdenes,

momento en el cual comenzará una alocada cuenta atrás en los relojes colocados en varias estancias de palacio. La tarea deberá ser cumplida en un tiempo limitado que varía de unas a otras, consumido el tiempo todos tus esfuerzos habrán sido en vano.



## La dura vida de un flunky

Cuentas con seis vidas representadas por unas máscaras que observarás en algunos de los cuadros del palacio. Perderlas, por desgracia, es muy sencillo, pues los famosos y estáticos guardias de Buckingham Palace no duda-

rán en usar sus bayonetas cuando realices una acción para ellos extraña o si intentas salir de las habitaciones de un personaje sin cumplir la misión encomendada. Si intentas entrar en las habitaciones de la reina sin haber cumplido las cuatro misiones previas el soldado que las custodia terminará con todas tus vidas de golpe.

Comienzas tu aventura con un libro de autógrafos (A) y una caja de cerillas (M). Dado que tu objetivo primordial es conseguir un autógrafo de cada uno de los miembros de la familia real británica, cada vez que realices correctamente una misión el personaje correspondiente, agradecido, estampará su firma en el libro. La caja de cerillas sirve para cumplir con la rutina diaria de la vida de criado, encender las cinco chimeneas del palacio, una por cada miembro de la familia. Además de las cerillas y el libro puedes guardar hasta un tercer objeto en tus bolsillos, siempre que no sea demasiado grande y pesado.

Para conseguir un autógrafo deposita el libro cerca del personaje en cuestión. La puntuación por cada tarea correctamente realizada será el tiempo sobrante y una bonificación de 1.000 puntos





por el autógrafa. Recuerda que puedes recoger los relojes que marcan la cuenta atrás y llevarlos a diferentes pantallas, y que la única manera de observar tu puntuación es llegar a la habitación del menú, en la que podrás igualmente terminar la partida en cualquier momento escogiendo la opción **ABORT**.

### Las pecas de Sarah Ferguson

Fergie está triste. Se mira constantemente al espejo y con una mueca de desagrado llega a la conclusión de que hay algo que le falta a su característico rostro de pelirroja. Si quieres conseguir el autógrafa de Sarah tendrás que apañártelas para conseguir que su cara se llene de... pecas.

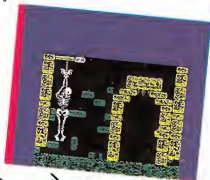
El encargo es difícil pero no imposible para un flunky de categoría. Para empezar coge el mando a distancia que se encuentra sobre la mesa de Fergie y dirígete a la pantalla del barco rosa, en la que por efecto del mando a distancia se abrirá una puerta corredera al fondo de la estancia. Deja el mando a distancia y baja a los sótanos del palacio. En la pantalla inferior izquierda, sobre el río subterráneo, descansa una pequeña bomba. Sube al cuarto de baño y junto a la bañera de Andy, sobre

la toalla, encontrarás una caja con el rótulo «red» (rojo). Con la bomba y la caja vuelve al cuarto de Fergie. Deja la caja en el suelo pero frente a la mesa, para que luego resulte fácil acceder a ella. Cerillas en mano enciende la chimenea y deposita la bomba junto al fuego con lo que la bomba

**"El príncipe Andrés se baña mientras Flunky busca su juguete preferido"**



cambiará de azul a rojo. Ahora las acciones a realizar deben ser rápidas y precisas. Cuando Fergie aparte el espejo de la cara enciende la bomba con las cerillas, deja las cerillas, coge la bomba encendida, métele en la caja, cógela y deposítala sobre la mesa, junto a Sarah.







## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

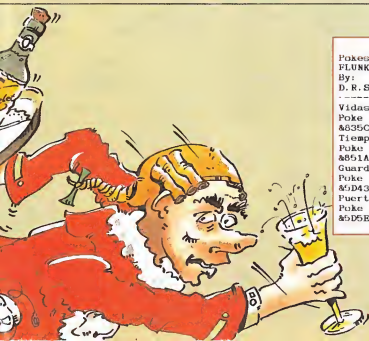
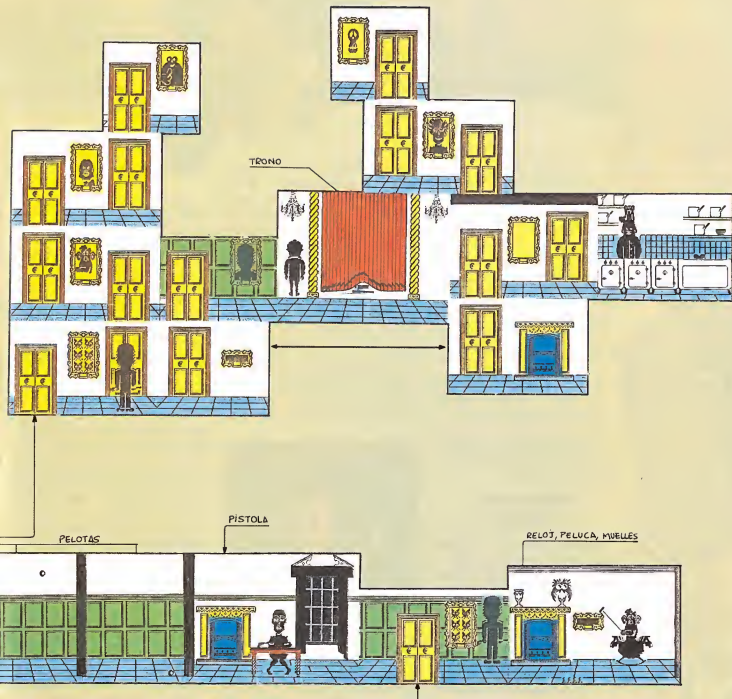
10 REM Cargador del Flunky
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: BORDER 8: INK 7: C
LEER 64999: POKE 20550,8: LOAD "
CODE 65888,248: CLS
40 INPUT "Quieres vidas infini
tas?": LINE a$: IF a$(1)<"S" T
HEN POKE 65233,0
50 INPUT "Quieres tiempo infin
ito?": LINE a$: IF a$(1)<"S" T
HEN POKE 65235,0
60 INPUT "Inmune a los soldado
s?": LINE a$: IF a$(1)<"S" THE
N POKE 65243,0
70 PRINT "PRUEBA": Inserta cinta o
riginal...: PRUEBA 100: POKE 205
24,0: INK 0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 65800
80 CLER: SAVE "FLUNKYBAS" LI
NE 16: SAVE "FLUNKYBAS" CODE 6588
8,248: VERIFY: VERIFY "CODE
  
```

DUMP: 40.000  
N.º BYTES: 258

### LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	0D210000CD5685CD5685	045
2	C56060CD5685DD21FF3F	1184
3	110110FF37CD5685DD21	625
4	686011F0F91914FC58F	1238
5	140B15F3D8FE1F5E20F6	1304
6	01478FC0C95F530F921	1403
7	150410FE287CB520F0C0	1129
8	02FF38E89595CD32FE30	1480
9	E43CE8838E02428F106	1259
10	C9CD96FE30D578FED430	1705
11	F4C309FED878E884F26	1537
12	0006C401A0B20072005	330
13	D075001B0C51180C879	1070
14	1F4F131B0CDD2310B006	452
15	C52E0BC03FED0C856	1047
16	C81086C4D277FE7C8D57	1417
17	78B38CF7FE810B1B23	1186
18	CD96FED03E113D28FD7	1409
19	04C8F8D8FE1F0000A9E6	1262
20	3020F379E8F04FE07F6	1405
21	08D3FE37C921605D1138	1040
22	0501F0877880530F6777	1200
23	D3FE1C230B78E120F1D3	1320
24	FE3E063E473F003E	1400
25	C93E80F6C039CE0000	1328

Vidas infinitas: POKE 3532,167.  
Tiempo infinito: POKE 3530,5,0.  
Immune a los soldados: POKE  
42638,20,1.  
Cocinero inmóvil: POKE 50215,20,1.  
Sin efectos sonoros: POKE  
55638,20,1.



Pokes:  
FLUNKY  
By:  
D. R. S

Vidas:  
Poke  
&B5C, 201  
Tiempo:  
&B51A, 201  
Guardias:  
Poke  
&D43, 201  
Puerta:  
Poke  
&D5E, 201

## AMSTRAD

```

1 REM Cargador - FLUNKY -
2 REM by: D. R. S
3 REM -----
4 REM
10 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A020:READ a$:P
OKE n,VAL("B"+a$):NEXT
20 FOR n=&BFO0 TO &BFB:READ a$:POKE n,V
AL("A"+a$):NEXT
30 INPUT"Vidas infinitas (S/N):",a$:IF U
PPERS(a$)<"N" THEN POKe &BFO1,201
40 INPUT"Tiempo infinito (S/N):",a$:IF U
PPERS(a$)<"N" THEN POKe &BFO6,201
50 INPUT"Guardias incensivos (S/N):",a$
:IF UPPERS(a$)<"N" THEN POKe &BFOB,201
60 INPUT"Immovilizar puerta sotano (S/N)
:",a$:IF UPPERS(a$)<"N" THEN POKe &BFO
201
70 LOCATE 3,24:PRINT"Inserta cinta - FLU
NKY - original"
80 MEMORY &3FF:LOAD!"",&A000:CALL &A000
100 DATA 21,00,40,ES,11,00,02,01,00,01,C
5,ED,B0,C1,50,59,E1,ED,B0,3E,C3,21,00,BF
,32,69,01,22,6A,01,C3,00,01
110 DATA 3E,3A,32,3C,85,3E,3A,32,1A,85,3
E,C3,32,43,5D,3E,C3,32,5E,5D,21,FD,A4,0E
,FF,CD,16,BD

```

D'Angel 07\*



La bomba explotará y salpicará arcilla roja sobre la joven, con lo que quedará cubierta de pecas.

Los problemas en esta misión son fáciles de resolver. Si la bomba explota sin conseguir su objetivo un soldado aparecerá para perseguirte pero encontrarás otra bomba en la habitación del helicóptero. Igualmente tendrás que repetir la operación si en el momento de la explosión Fergie se ha tapado la cara con el espejo y perderás una vida si la bomba te explota en las manos. Cumplida la misión consigue el autógrafo de Sarah, pues una vez conseguido la muy presumida, ensimismada con su belleza, no apartará el espejo de su cara.

### Batallas navales en la bañera

El príncipe Andrés, Andy para los amigos, es el militar y fino estratega de la familia. Apasionado por los acorazados de la gloriosa armada de Su Majestad, no pierde ocasión para recrear las apasionantes escenas en alta mar. Mientras retozaba en la bañera, a Andrew le ha entrado el capricho de jugar con su barquito preferido.

La misión parece fácil, pues dos pantallas más allá del cuarto de baño hay un

precioso acorazado rosa, pero el chasco es mayúsculo pues Andy lo rechaza y el soldado de rigor aparece para castigar tu error. El camino a seguir es bastante complicado. Coge el mando a distancia y dirígete a la habitación del helicóptero. Pulsando fuego el pequeño helicóptero blanco despegará del cuadro en el que se encontraba y podrás dirigirlo con las teclas habituales. Tu objetivo ahora debe ser moverlo hacia el barquito azul de la izquierda y, con suma habilidad, sacarlo de su cuadro y depositarlo suavemente en tierra. La labor de remolque será dificultosa pues el helicóptero

Con el barquito azul baja a los sótanos. Mueve cinco veces la barra del piso intermedio para elevar la reja del piso inferior. En esta última planta hay tres pantallas comunicadas por un río subterráneo, pero es imposible atravesarlas lateralmente a pie. En la pantalla central, casi oculto, hay un acorazado azul, el favorito del príncipe Andrés. Con el barquito en el bolsillo, entra en la pantalla central y la pesada verja caerá con estruendo tras de ti. Recoge el acorazado y deposítalo en la línea central de profundidad de las tres que posee el río subterráneo. Para escapar de la habitación tira del esqueleto trece veces (ni una más ni una menos), con lo que la verja volverá a subir y, si eres rápido, podrás escapar justo a tiempo de la pantalla.

Aún debes tener el barquito en el bolsillo, por lo que dirígete a la pantalla izquierda, en la que estaba la bomba, y deposita el barquito en la línea central de perspectiva. Ante tus incrédulos ojos el barquito comenzará a navegar sobre las aguas turbulentas, atravesará la pantalla y arrastrará el acorazado hasta el extremo derecho, donde podrás recogerlo sin problemas. Vuelve al cuarto de baño y tras depositar el barco sobre la bañera recoge el autógrafo que tanto esfuerzo te ha costado.

### Recoge las pelotas

De todos es sabida la afición del príncipe Carlos por los caballos y los partidos de polo, lo que muchos no saben es que Charles



ro sólo puede moverse en diagonales y es sumamente difícil de controlar. Cada vez que el helicóptero choque con el techo caerá al suelo sin control y el soldado, desde la pantalla contigua, aparecerá para castigarte. También es posible descolgar, por el mismo método, el barco de la derecha, pero carece de utilidad. Ten en cuenta que mientras el helicóptero permanezca en el aire nuestro protagonista permanecerá estático sin posibilidad de movimiento.







### Ponte la peluca

se entrena en sus propias habitaciones con un precioso caballo balancín y que, mazo en ristre, disfruta golpeando a los soldados de palacio con las pelotas. Pero, oh desgracia, las tres pelotas de polo rebotan alocaadas en las pantallas a la derecha del príncipe y este último no puede ir a recogerlas ante la escasa maniobrabilidad de su montura. Me temo, Flunky, que tendrás que ir a por ellas.

El único objeto necesario es la pequeña cama elástica que se encuentra junto al príncipe Carlos, famoso por sus simpáticas orejas. A base de pura y simple habilidad tendrás que hacer que las pelotas reboten de pantalla en pantalla, sabiendo que las pelotas más lejanas tendrán que ser golpeadas un mayor número de veces. Colócate en la segunda línea de profundidad contando desde abajo y evita los pelotazos en la cabeza.

En la pantalla del caballo las pelotas, obedientes a su dueño, dejan súbitamente de botar. Colócalas una a una al alcance de Carlos y el príncipe, feliz como un niño, las golpeará con su maza de polo. El único problema es que Carlos, con muy mala idea, suele golpear al soldado de la pantalla izquierda, el cual, cobarde él, te echará a ti las culpas sin tener en cuenta que solamente cumplías órdenes, por lo que tal vez tengas que hacer deporte entre pelota y pelota.

Una vez puestas en órbita las tres pelotitas, podrás conseguir el autógrafo correspondiente.

Diana de Gales, la clase y la distinción de Buckingham Palace está atravesando una grave crisis nerviosa. Su preciosa melena rubia, envidia de media Inglaterra, ha desaparecido y si no la encuentras pronto todo el mundo se enterará de que usa peluca. Lady Di, pese a su natural indiferencia, no será capaz de soportar semejante humillación. Tienes que hacer algo.

La peluca, que ha resultado ser un curioso animalito volador, ha aterrizado sobre uno de los trofeos de polo ganados por el príncipe Carlos y no parece dispuesta a abandonar tan confortable aposento. Necesitarás la pistola de agua que se encuentra sobre la mesa de la desconsolada Diana. Tal pistola se dispara en diagonales ascendentes pulsando las teclas de derecha o izquierda, pero no actúa si te mueves continuamente dejando pulsada la tecla correspondiente. Toda tu habilidad se verá puesta a prueba en tan difícil tarea. Primero desaloja a la peluca del trofeo con un certero disparo, momento en el cual comenzará a volar. La peluca realiza movimientos cíclicos y lentos, por lo que tendrás que obligarla a dirigirse a la derecha con hábiles disparos de tu pistola de agua, teniendo en cuenta que un disparo impulsa rápidamente a la peluca en dirección opuesta a la que llevaba en ese momento y que un disparo entre los

**"El guardián de la reina nos impedirá el paso a las habitaciones privadas"**



D'Arce/87\*



## El cargador del Spectrum

El cargador adjunto proporciona notables ventajas al jugador, de forma que, despreocupándose de soldados y demás problemas, pueda ceñirse a las acciones precisas para terminar la aventura. Tras el basic cargador, que deberá salvar con LINE 10, tecla y salva el listado 2 en Código Máquina con ayuda del cargador universal con comienzo 40000 y 248 como número de bytes tras haber hecho un dump en la dirección 40000.

El cargador ofrece tres pokes de inviduable utilidad, como son vidas infinitas, tiempo infinito para completar las misiones y conseguir la máxima puntuación e inmunidad a los soldados. Con esta última opción el contacto con los soldados no restará vida alguna aunque se produzca el sonido característico y además los soldados no dispararán sus bayonetas cuando cometes alguna imprudencia.

Don Prestley, el programador del popular Trap Door, se ha vuelto a superar con Flunky. Cada uno de los cinco misiones de que consta este juego podrán perfectamente constituir por sí mismas una nueva videoaventura dada la complejidad y la gran cantidad de objetos que debemos emplear para completarlas. Flunky se convierte, de este modo, en una sensacional videoaventura que pondrá en funcionamiento todas nuestras neuronas.

Uno de los aspectos más espectaculares del juego es el gráfico. Estos son de gran tamaño, semejantes a los del juego de esta misma compañía Trap Door, conformando un

mapaseo no demasiado extenso, pero en el que se han cuidado los más mínimos detalles, tanto en los personajes, perfectamente caricaturizados, como en cada habitación.

Flunky es una videoaventura en la que domina el típico humor inglés. Todo un reto para nuestra imaginación. C. Fernández.

ojos hace que la peluca descienda y vuelva a ascender. Utiliza esta última propiedad exactamente sobre la cabeza de Diana, con lo que la bella princesa de Gales recobrará su aspecto normal.

Ten cuidado con el inevitable soldado pues acudirá al ataque cuando realices un disparo en la pantalla contigua a la suya. La diminuta firma de Diana completará la página izquierda del libro de autógrafos.

### Su alteza imperial la reina Isabel

Ahora el soldado que custodia las habitaciones de la reina te permitirá acceder libremente a las mismas. En un pequeño laberinto de habitaciones llenas de cuadros con los miembros de la familia y otros no tan miembros (¿te acuerdas de Berk y la inseparable calavera?) dos graciosos perros correetan a sus anchas. La reina, desde su trono tapado por cortinas de terciopelo, te ordena que le traigas a sus chuchos. Como no, majestad. Ahora mismo,

Si no lo habías hecho antes, enciende las chimeneas que te faltan. En la cocina un rollizo cocinero chino está muy atareado con un enorme cuchillo de carne, por lo que podrás pasar delante de sus narices y robarle la salchicha, el problema es que nada más cogerla se abalanza sobre con ansias asesinas. Ten-

drás que esquivarle con habilidad.

Los perros deambulan cíclicamente por las habitaciones abriendo y cerrando puertas, pero se niegan a entrar en la cámara de la reina. Sin embargo los perros, hambrientos, se sienten inevitablemente atraídos por el aroma de la salchicha, por lo que será posible atraerlos hasta la habitación de la reina uno a uno. Para evitar perder el tiempo es conveniente taponar la salida de las tres habitaciones iniciales colocando un par de objetos cualesquiera en las puertas de los extremos derecho e izquierdo. Ahora colócate frente a la puerta central y deja caer la salchicha, con lo que el perro acudirá ladrando a intentar comerla, y de hecho lo conseguirá si no lo impides. Para ello recoge de nuevo la salchicha y entra rápidamente en el vestíbulo que conduce al salón del trono, con lo que el perro te seguirá. Entra en el salón del trono y deposita la salchicha en un lateral, con lo que el perro se la comerá y comenzará a dar pequeñas vueltas. Repite estas acciones si el perro no te sigue y no te desesperes si no lo consigues tras muchos intentos.

Atrae de la misma manera al segundo perro cogiendo una nueva salchicha de la cocina y utilizando el lateral restante del salón del trono. Cuando la reina aparezca tras las fastuosas cortinas preséntale el libro de autógrafos. Una inmensa firma, con simpática dedicatoria, cubrirá la página derecha del libro y la misión podrá darse por concluida.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Añadición:   
 Gráficos:   
 Originalidad:

9

Flunky es una videoaventura en la que domina el típico humor inglés. Todo un reto para nuestra imaginación. C. Fernández.



# SEIS GRANDES JUEGOS EN...

6-PAK VOL.1



# HOT PAK

# 6-PAK

VOL.2



INTO THE EAGLE'S NEST



BALLY



ACE



SHOCKWAY RIDER



INTERNATIONAL KARATE



LIGHT FORCE

# HOT-PAK

Spectrum  
Commodore 64  
Amstrad Cassette  
Amstrad Disc

VOL. 1	VOL. 2
Scoby Doo	Into the Eagle's Nest
Split Personalities	Bally
1942	Ace
Jet Set Willy II	Shockway Rider
Fighting Warrior	International Karate
Antinad	Light Force
Duel	

ZAFIRO SOFTWARE  
DIVISION

Paseo de la Castellana, 141.  
28046 Madrid.  
Tel. 459 30 04.  
Tel. Barna. 209 33 65.  
Telex: 22690 ZAFIR E

Poco ruido Muchas nueces



Una tierra lejana y exótica, una princesa secuestrada, monstruos variados e ilimitados, un gran señor de la oscuridad y un extraordinariamente alto nivel de dificultad son los ingredientes de este sabroso juego que, con cargador y/o algunas recomendaciones, esperamos te sea más fácil de digerir.

# ATHENA

J. J. Garcia Quesada

Athena se encuentra en algún lugar situado en los dominios del Gran Señor de la Oscuridad. Secuestrada algunos días antes por un grupo de cazadores de esclavos, consiguió escapar en un descuido de sus raptores. Ahora vaga por extraños parajes con una única idea en mente: dar su merecido al ser que la arrancó de su tierra natal de una forma tan poco considerada. Es consciente de la enormidad de su tarea, pero no en vano la sangre de generaciones y generaciones de samurais corre por sus venas; si bien, es cierto que las clases de judo, karate, lanzamiento de dardos y lucha libre también influyen algo.

En realidad, sólo está esperando a que tu agarres el joystick y la ayu-

des a acabar con ese odioso ser que tuvo la osadía de entrometarse en su vida.

## El juego

Comienzas en el primer mundo, el de los bosques, con Athena totalmente desarmada y capaz únicamente de saltar y dar pataditas. No es mucho para empezar, pero sí suficiente para matar alguno de los enemigos con forma más o menos humana (descartados fuegos flotantes y bichejos reptantes) que, sin duda, se dejarán ver por el lugar. Quizá, el tener que saltar, esquivar y atacar, (vamos, intentar que el juego dure

más de treinta segundos), complique ligeramente el asunto, pero más vale acostumbrarse desde el principio.

Cuando destruyes alguno de esos enemigos, el arma que llevaba (si es que llevaba alguna y esto significa que a lo mejor debes matar a varios) pasa a tu poder. Si tu ibas desarmado, ésta será un hueso, si ya llevabas el hueso, te harás con un hacha. El proceso se acaba aquí, el resto de las armas se consigue por otros conductos diferentes.

## Los objetos

Detrás de algunas de las rocas o ladrillos que aparecen, hay ocultos objetos que te serán indispensables para acabar el juego. Son éstos:



	Salto más alto
	No perder objetos
	Siguiente arma
	Inmunidad
	Armadura (Tres elementos)
	Armamento
	Armamento
	Armamento
	Armamento
	Una vida + un minuto
	Alas para volar
	Máscara
	Armamento

**Botas:** te permiten saltar más alto y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Útiles también para esquivar enemigos.

**K:** si la tienes en el momento en que pierdes una vida, todos los objetos que hayas conseguido hasta ese momento (y sus efectos) no desaparecerán. En cambio, si que desaparecerá la K.

**Bolsa de armamento:** cuando la cojas, pasarás a tener un arma más potente. Por ejemplo, si llevas el hacha, consigues la bola. La secuencia de armas es : ninguna, hueso, hacha, bola, espada normal, espada activada y espada de fuego.

**Bolsa de inmunidad:** te proporcionará inmunidad total durante unos instantes.

**Armadura:** tiene los mismos efectos que si hubieses encontrado los tres elementos que constituyen la armadura. La armadura se compone de máscara, escudo y peto. Para tener el escudo completo, hay que conseguir dos de cada elemento.

**Bola:** cambias el arma que tengas en ese momento por la bola.

**Espada de fuego:** obtienes el arma de potencia máxima. El uso de esta espada es limitado; cada vez que la empleas disminuye la cantidad de vida de Athena. Puedes utilizarla hasta que quede una pequeña reserva de vida, después desaparecerá y pasarás

a tener la espada activada.

**Hacha:** consigues un hacha.

**Espada activada:** consigues una espada activada.

**Cofre:** te da una vida extra y un minuto más de tiempo.

**Alas:** sirven para volar.

**Esfera:** incrementa la cantidad de vida (la longitud de la barra indicadora de la izquierda aumentará un poco).

**Lámpara:** incrementa vida (reduce cansancio).

**Escudo de armas:** inmunidad momentánea.

**Fluido marino:** convierte a Athena en una sirena. Flotará tanto en el aire como en el agua (similar a las alas).

**Mano:** te hace retroceder un puesto en la escala de armas; si llevas una bola, pasas a tener el hacha; si es un hacha, el hueso...

**Veneno:** te quita vida y armamento a medida que pasa el tiempo hasta que encuentres un antídoto.

**Antídoto:** anula los efectos del veneno. Si el veneno está actuando, desaparecerán efectos y antídoto.

**Bolsa de dinero:** incrementa puntuación.

**Reloj de arena:** te da un minuto más de tiempo.

**Escudo:** una parte de la armadura.

**Peto:** una parte de la armadura.

**Máscara:** una parte de la armadura.

**Hueso:** armamento.

**Espada normal:** armamento. Para activarla tienes que matar a alguno de los enemigos grandes o a varios si es necesario.

### Recomendaciones

Busca los relojes y cofres de cada mundo. Conseguir tiempo extra es muy importante si quieres llegar al final. Además, existen unas rosas que sólo se hacen visibles cuando se pasa sobre ellas. Si pones a Athena a su lado y utilizas un arma (no funciona con patadas) dejarán escapar un corazón que deberás atrapar saltando. Si lo consigues, puedes: a) aumentar tu cantidad de vida (el efecto es similar al obtenido por la esfera), o b) reducir el cansancio; esta última posibilidad es especialmente interesante para conseguir alargar el tiempo de uso de la espada de fuego. Cuando la espada haya consumido parte de tu vida, busca una rosa. Las posibilidades a) y b) se suceden alternativamente. En el cuarto mundo no hay rosas y muy pocas en el último.

Localiza las alas o el fluido para



tener mayor facilidad de movimiento (al pasar de un mundo a otro siempre desaparecen las alas y la alea). Recomendable en el segundo mundo, son imprescindibles en los siguientes (existen puntos de los que es imposible salir si no se puede volar y otros a los que no se puede llegar). Las alas o el fluido suelen estar en una de las primeras pantallas.










Todos los mundos tienen dos salidas: una guardada por un monstruo al que habrá que eliminar para pasar al siguiente y otra mucho más segura (sin monstruo). Salir por la primera da más puntuación, pero es más peligroso. Tu eliges. Sólo existe una excepción: no hemos conseguido encontrar esa segunda puerta en el cuarto mundo (el laberinto); habrá que enfrentarse necesariamente al monstruo.

Los seis primeros mundos (del bosque, de las cavernas, del cielo, del laberinto, del mar y del infierno) tienen una estructura similar: están compuestos por dos niveles. El séptimo mundo (el último mundo) tiene sólo uno y al final te espera El Gran Señor de la Oscuridad.

A este último mundo tienes que llegar totalmente equipado, ya que en él hay pocos objetos que, además, son de escasa utilidad. Debes entrar con la armadura completa, con la espada (la de fuego, si es posible) y algunas vidas de reserva.

Más o menos, a la mitad del trayecto, aparecerá el último guardián (con un engañoso aspecto de ángel). Si lo superas, llegarás a un punto en el que el camino parece estar demasiado alto para Athena (perdió las alas al pasar este último guardián). Actúa de la siguiente forma: situala exactamente al borde del camino elevado, mirando hacia la izquierda, y haz que dé un solo paso, que salte sin moverse del lugar y, cuando llegue el salto largo (uno de cada tres), mueve el joystick hacia la derecha; encontrará apoyo y podrá continuar hasta el final. Allí le espera la última y definitiva prueba; con la espada de fuego, quizá pueda arrojárselas, sin ella...

### OBJETOS

-  Incrementa nivel de vida
-  Incrementa vida
-  Inmunidad
-  Convierte en sirena
-  Pasar el arma anterior
-  Veneno
-  Antídoto
-  Dinero
-  Un minuto más
-  Escudo
-  Peto
-  Armamento

# ADARCA

MAPA DEL

MUNDO DEL BOSQUE



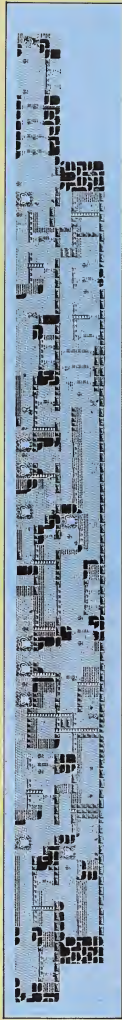
MUNDO DE LAS CAVERNAS



MUNDO DEL CIELO



MUNDO DEL LABERINTO





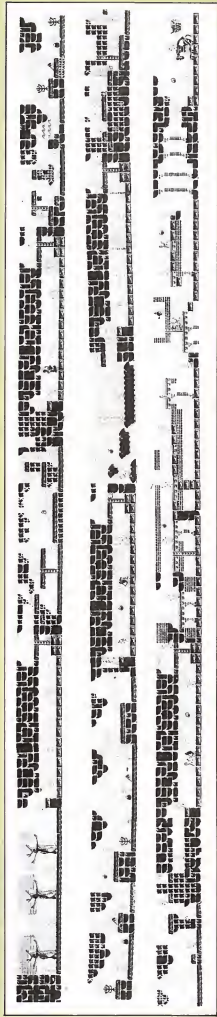
### MUNDO DEL MAR



### MUNDO DEL INFIERNO



### EL ÚLTIMO MUNDO



## INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR DE SPECTRUM

1.—Teclar el programa Basic del listado 1 y salvarlo en cinta con RUN 9999  
2.—Grabar a continuación el código máquina del listado 2. El DUMP se realizará en 34816. El número de bytes es 508.  
3.—Responde a las preguntas pulsando < S > o < N >. Las opciones disponibles son:

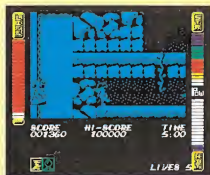
- Vidas infinitas.
- Tiempo ilimitado.
- Inmunidad. El enemigo no te quitará energía, aunque es posible que la pierdas por otros motivos; si bien es poco probable que llegues a resultar mortal.
- Conservar alas/aleta. Al pasar de un mundo a otro no perderás la aleta o alas que tengas activas.
- No perder objetos al morir. Los objetos que lleves en el momento de morir (y sus efectos) no desaparecerán bajo ninguna circunstancia.
- Empezar con alas. Entrás en todos los mundos, desde el primero, con alas.
- Empezar con espada. Idéntico al anterior pero puedes comenzar además con la espada.

## POKES

Vidas infinitas: 51612,0  
Inmunidad: 53729,195  
Tiempo ilimitado: 55267,0  
Conservar alas: 60 040,20 1  
No perder objetos  
al morir: 51714,24  
51715,16

Empezar con alas: 47459,55  
47460,217

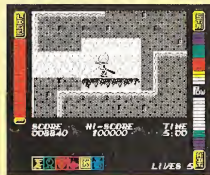
Empezar  
con espada: 47462,36  
47463,217



Debemos buscar en los ladrillos para encontrar los distintos objetos.



Podemos pasar al nivel inferior de la fase, atravesando los agujeros del suelo.



Al final de cada fase encontraremos unos monstruos que debemos destruir o unas habitaciones que nos trasladarán al siguiente nivel.

### LISTADO 1

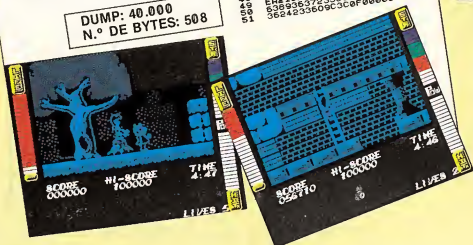
```

10 REH *****
      CARGADOR ATHENA
      (SPECTRUM 48 K)
      POR J.J.G.G.
*****
20 PAPER 0:INK:8:SORERA 0: C
LEAR 34816:FLAR 1:"CODE 3434" P
DKE 20859 0: "VIDAS INFINITAS" 0
30 LET 1000: IF A THEN POKE 35263
0 SUB 1000: "TIEMPO ILIMITADO" 0
40 LET AS="IMMUNIDAD": GO SUB
60 SUB 1000: IF A THEN POKE 3528
1000: "CONSERVAR ALAS/ALETA"
1000: IF A THEN POKE
AS: "NO PERDER OBJETOS A
35299 0: IF A THEN
70 LET AS="EMPEZAR CON ALAS"
L MORIA: "EMPEZAR CON ESPON"
60 SUB 1000: IF A THEN POKE 35
7 0
90 LET AS="EMPEZAR CON ESPON"
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 35
315: "INTRODUCE EL OR
100 PRINT #1:AT 1:0: INK 7:7A
100 PRINT USR 35145
100 LET AS=AS+ " INPUT "" :
INT #1:AT 8:AS: IF K<0: "S" A
0: (32:IN AS) 0:AS: IF K<0: "S" A
NO K<9: THEN GO TO 10
NO K<9: INKEY$: THEN GO TO 10
20
1000 BEEP .1:20: LET AK$="N": A
RETURN
9999 SAVE "POKE ATHENA" LINE 0
  
```

### LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	D988300000FE0006C18	579
2	0710FE8BD0C31E000018	867
3	FBCD198800E1E0C028FD	1250
4	0784C3E7F08FE1F800	1453
5	028F4730F4E707F680	1004
6	03FC07E3F3E002000000	1261
7	030D3F0E0E1FE6204F	1364
8	012E0000CDD10830F7	1094
9	012E000070FE0430F7	1254
10	01985300E1E070C899	902
11	01985300E1E070C899	902
12	4623CD15810027E2388	870
13	06FD1D0F713E013E0C0	568
14	06FD1D0F713E013E0C0	568
15	06FD1D0F713E013E0C0	568
16	06FD1D0F713E013E0C0	568
17	06FD1D0F713E013E0C0	568
18	06FD1D0F713E013E0C0	568
19	06FD1D0F713E013E0C0	568
20	06FD1D0F713E013E0C0	568
21	06FD1D0F713E013E0C0	568
22	06FD1D0F713E013E0C0	568
23	06FD1D0F713E013E0C0	568
24	06FD1D0F713E013E0C0	568
25	06FD1D0F713E013E0C0	568
26	06FD1D0F713E013E0C0	568
27	06FD1D0F713E013E0C0	568
28	06FD1D0F713E013E0C0	568
29	06FD1D0F713E013E0C0	568
30	06FD1D0F713E013E0C0	568
31	06FD1D0F713E013E0C0	568
32	06FD1D0F713E013E0C0	568
33	06FD1D0F713E013E0C0	568
34	06FD1D0F713E013E0C0	568
35	06FD1D0F713E013E0C0	568
36	06FD1D0F713E013E0C0	568
37	06FD1D0F713E013E0C0	568
38	06FD1D0F713E013E0C0	568
39	06FD1D0F713E013E0C0	568
40	06FD1D0F713E013E0C0	568
41	06FD1D0F713E013E0C0	568
42	06FD1D0F713E013E0C0	568
43	06FD1D0F713E013E0C0	568
44	06FD1D0F713E013E0C0	568
45	06FD1D0F713E013E0C0	568
46	06FD1D0F713E013E0C0	568
47	06FD1D0F713E013E0C0	568
48	06FD1D0F713E013E0C0	568
49	06FD1D0F713E013E0C0	568
50	06FD1D0F713E013E0C0	568
51	3624235609C3CF08000	1023

DUMP: 40.000  
N.º DE BYTES: 508



CURSO DE

# BASIC + MICROORDENADORES

Ordenadores IBM-PC y compatibles

Microordenador COMODORE

prácticas con...

Microordenador AMSTRAD

Microordenador ZX SPECTRUM PLUS

Microordenadores MSX

## Para saber cómo hablar con los ordenadores

El Curso CEAC a Distancia, BASIC + Microordenadores, le va a introducir paso a paso, con un cuidado método, en uno de los temas más apasionantes de nuestros días:

**la programación de ordenadores.**  
Al aprender PRACTICANDO desde un principio A PROGRAMAR BASIC, lenguaje diseñado especialmente para dar los primeros pasos en programación, estará sentando las bases para el estudio de cualquier otro lenguaje de alto nivel.

**Curso CEAC de BASIC + Microordenadores: Un diálogo permanente con el ordenador.**

**NUevo CURSO DE OPOSICIONES**  
Auxiliares de la Administración del Estado y de la Seguridad Social

**CURSO 1987 ABIERTA LA MATRICULA**

**CEAC**

**CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA**

AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA N.º 8039185 (BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83) (Dpto. X-CL)

ARAGON, 472 - 08013 BARCELONA TEL. (93) 245 33 06



CEAC LA ENSEÑANZA SIN DISTANCIAS

### OTROS CURSOS CEAC:

- Introducción a la informática.
- Electrónica [con experimentos].
- Contabilidad.
- Fotografía.
- Decoración.
- Corte y Confección.
- Puericultura.
- Mecánico de Motos.
- Grado Escolar.
- Inglés.
- Delineante General.
- Fontanería.

**GRATUITAMENTE**

**Si,** deseo recibir a la mayor brevedad posible información sobre el Curso de:

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

C. Postal \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_ Piso \_\_\_\_\_ Pta. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

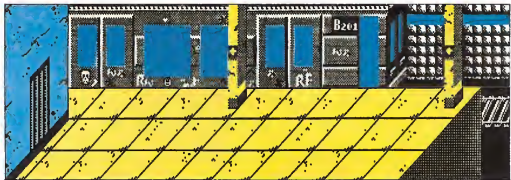
Profesión \_\_\_\_\_

**CEAC. Aragón, 472 (Dpto. X-CL) 08013 Barcelona**

*o llame... Tel. (93) 245 33 06 de Barcelona*

ESTAS ENSEÑANZAS SE AJUSTAN AL ART. 35 DEL DECRETO 707/1976 Y A LA ORDEN MINISTERIAL DE 5/2/1979





SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

# RENEGADE

Nadie podía poner en duda que atravesar a las nueve de la noche las calles del barrio antiguo de la ciudad era poco menos que un suicidio. Una cosa era que fueras amante del riesgo y de la aventura y otra muy distinta que tuvieras que jugarle el tipo cada vez que ibas a buscar a tu novia. Estabas dispuesto a plantearle un ultimatum: o cambiaba de trabajo o ya podía buscarse otro acompañante.

**R**esignado comenzaste a caminar. La situación era idéntica a la de otros muchos días. A ambos lados de las aceras se apostaban miles de personajes con cara de no tener muy buenas intenciones. Por suerte podías avanzar seguro de ti mismo, tu dominio de las artes marciales te serviría para solventar cualquier contratiempo inesperado.

contraba tu novia debías acabar con el cabecilla de cada pandilla y con todos sus secuaces, a base de patadas, rodillazos o puñetazos, porque eras consciente de que éste no se enfrentaría a ti hasta que hubiera visto mermadas sus fuerzas hasta el límite.

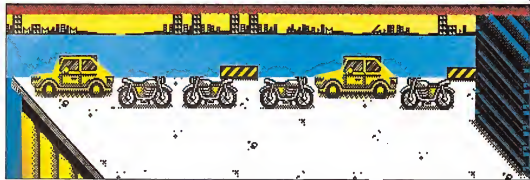
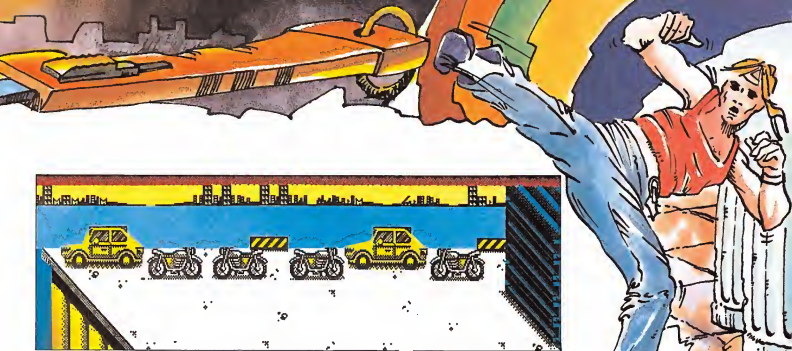
Respiraste hondo y recordaste mentalmente los escenarios que debías visitar:

**El metro.** Para comenzar una noche movidita debías enfrentarte a una curtidra raza de agresivos muchachos «underground», también conocidos como los chicos del metro, que intentarían todo lo imaginable para impedir que alcanzaras las escaleras mecánicas. Tus enemigos serían ocho, cuatro armados con porras y cuatro sin

Comenzaba a estar harto de repetir la misma hazaña cada noche.

## Las zonas

Sabías que debías atravesar cinco peligrosas zonas. Cada zona estaba controlada por una pandilla diferente. Esto suponía que si querías llegar hasta donde se en-



armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

**Los muelles.** Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caer nos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

**Las calles.** Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

**La zona de las navajas.** Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La di-

ficultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

**El gran jefe.** Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

### El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpieza y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

**Los motoristas se avalanzan contra mí.**

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taiko. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retroceder de dolor a nuestros contrincantes.

A diferencia de otros juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien reali-

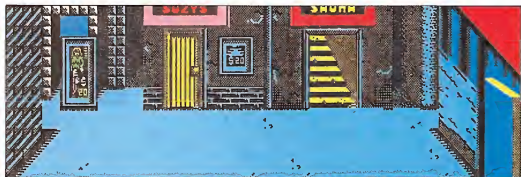
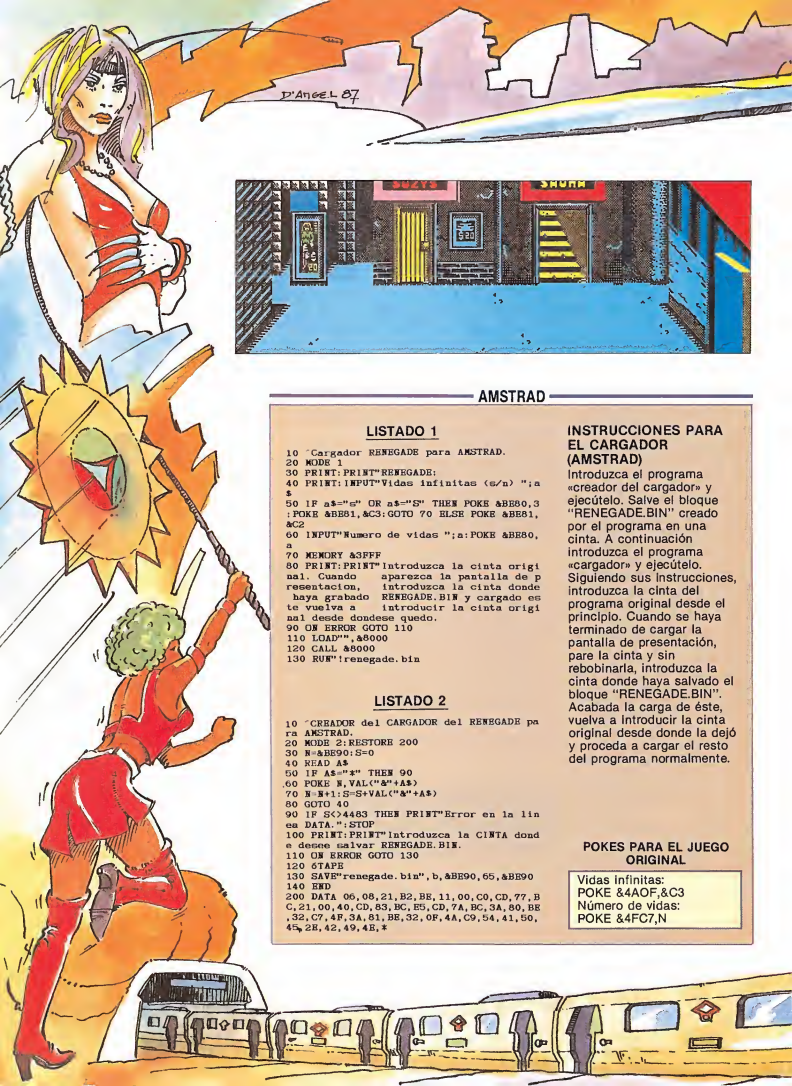
zados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adección:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8





## AMSTRAD

### LISTADO 1

```

10 'Cargador RENEGADE para AMSTRAD.
20 MODE 1
30 PRINT:PRINT'RENEGADE:
40 PRINT:INPUT'Vidas infinitas (s/n) ':a
  *
50 IF a$="e" OR a$="S" THEN POKE &BE0,3
   :POKE &BE1,&C3:GOTO 70 ELSE POKE &BE1,
   &C2
60 INPUT'Numero de vidas ':a:POKE &BE0,
  a
70 MEMORY &3FFF
80 PRINT:PRINT'Introduzca la cinta origi
  nal. Cuando aparezca la pantalla de p
  resentacion, introduzca la cinta donde
  haya grabado RENEGADE.BIN y cargado es
  te vuelva a introducir la cinta origi
  nal desde donde se quedo.
90 ON ERROR GOTO 110
110 LOAD'*,&S000
120 CALL &S000
130 RUN:'renegade.bin

```

### LISTADO 2

```

10 'CREADOR del CARGADOR del RENEGADE pa
  ra AMSTRAD.
20 MODE 2:RESTORE 200
30 N=&BE90:S=0
40 READ A$
50 IF A$="*" THEN 90
60 POKE N,VAL("A"+A$)
70 N=N+1:S=S+VAL("A"+A$)
80 GOTO 40
90 IF S<>4483 THEN PRINT'Error en la lin
  ea DATA.':STOP
100 PRINT:PRINT'Introduzca la CINTA dond
  e desee salvar RENEGADE.BIN.
110 ON ERROR GOTO 130
120 STAPE
130 SAVE:'renegade.bin',b,&BE90,65,&BE90
140 END
200 DATA 06,08,21,B2,BE,11,00,C0,CD,77,B
  C,21,00,40,CD,83,BC,ES,CD,7A,BC,3A,80,BE
  ,32,C7,4F,3A,81,BE,32,0F,4A,C9,54,41,50,
  45,2E,42,49,4E,*

```

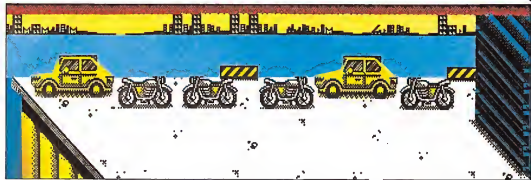
### INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR (AMSTRAD)

Introducir el programa «creador del cargador» y ejecutarlo. Salve el bloque «RENEGADE.BIN» creado por el programa en una cinta. A continuación introduzca el programa «cargador» y ejecutarlo. Siguiendo sus instrucciones, introduzca la cinta del programa original desde el principio. Cuando se haya terminado de cargar la pantalla de presentación, pare la cinta y sin rebobinarla, introduzca la cinta donde haya salvado el bloque «RENEGADE.BIN». Acabada la carga de éste, vuelva a introducir la cinta original desde donde la dejó y proceda a cargar el resto del programa normalmente.

### POKES PARA EL JUEGO ORIGINAL

Vidas infinitas:  
POKE &4A0F,&C3  
Número de vidas:  
POKE &4FC7,N





armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

**Los muelles.** Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caer nos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

**Las calles.** Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

**La zona de las navajas.** Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La di-

ficultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

**El gran jefe.** Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

### El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpieza y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

**Los motoristas se avalanzan contra mí.**

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taiko. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retroceder de dolor a nuestros contrincantes.

A diferencia de otros juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien reali-

zados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adección:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

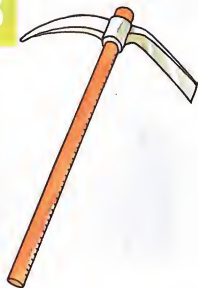




0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición: \_\_\_\_\_  
 Gráficos: \_\_\_\_\_  
 Originalidad: \_\_\_\_\_

8



Dustin comienzo o estar un poco harto de permanecer ocioso los veinticuatro horas del día. Por ello, ho decidido escaparse de la cárcel para comenzar una nueva vida más allá del mor.

## DUSTIN

MSX

```

10 POKES DUSTIN
20 POR MARCOS.J.B
30 CLEAR20,&H8888:SCREEN0:COLOR15,1,1:
KEYOFF:POKE&HFCAB,1
40 FORN=&H8880TO&H8811:READA:A=VAL("&
H"+A$):POKEN,A:5=S:A:NEXT:IFS(<)1905THE
NPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (<
S/N) ":A$:IFA$="S"THEN POKE&H8801,0
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"POLICIAS MUE
RTOS DE UN GOLPE (S/N) ":A$:IFA$="S"
HEN POKE&H8804,&H38
70 LOCATE0,23:INPUT"TIEMPO INFINITO (<
/N) ":A$:IFA$="S"THEN POKE&H8808,0
80 CLS:LOCATE0,23:PRINT"CARGANDOSE DUS
TIN"+LOCATE4,23:PRINT"PON EN MARCHA EL
CASSETTE"
90 BLOAD"CAS:" ,R:BLOAD"CAS:" ,R:IFPEEK(
&HF933)<)255THEN BLOAD"CAS:" :DEFUSR=&H
8800:#=USR(A):ELSE SCREEN0:PRINT"NO HA
Y MEMORIA SUFICIENTE":END
100 DATA 3E,3D,32,AB,CE,3E,30,32,21,D0
,3E,3C,32,89,9A,C3,73,88
  
```

La cárcel está enclavado en un isla, rodeado por un frondoso bosque. Una vez que hoyamos conseguido salir de la prisión, nuestro objetivo es encontrar al druida y conseguir que nos preste temporalmente la borco.



Energia infinita:  
 Poke &HCEA8

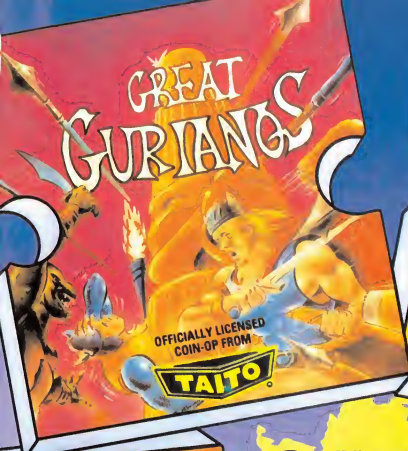
Policías muertos  
 con un solo golpe:  
 Poke &HD021,56

Tiempo infinito:  
 Poke &H9AB9,0



Para conseguir escapar debemos sobornar a todos los personajes del juego. Encontraremos a nuestro disposición, poro tan grato misión, cigarrillos, alcohol y dinero, además de otros objetos imprescindibles para olconzar la libertad.





**3 JUEGOS  
POR EL PRECIO DE 1  
875 Ptas.**

**TRIO  
HOT PAK**



- SPECTRUM  
Great Gurianos  
Airwolf 2  
ZDC
- AMSTRAD  
Great Gurianos  
Airwolf 2  
ZDC
- CBM-64  
Great Gurianos  
Airwolf 2  
Cataball



**SÍGUENOS EL JUEGO.**

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.  
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E

**GREAT GURIANOS**

**AIRWOLF 2**

**ZDC**

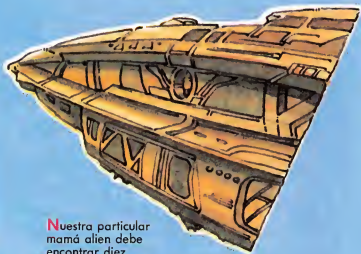
**CATABALL**







	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											
	7										



Nuestra particular mamá alien debe encontrar diez incubadoras para depositar allí las vainas que le permitirán mantener una especie condenada a la extinción si alguien no la impide.

## SURVIVOR

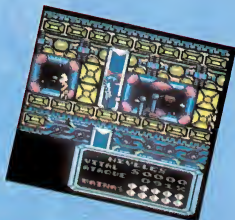
AMSTRAD

Para trasladarnos podemos utilizar los ascensores o, si la preferimos, emplear los conductos de ventilación, pero este camino es mucha más incómoda porque debemos arrastrarnos por el suelo.

```
10 BORDER 0: INK 0,0: MODE 0: PRINT" LOADI
NG SURVIVOR"
20 OPENOUT"d": MEMORY 2299
30 LOAD"!tpload",2300: FOR i=42100 TO 421
10: READ a: POKE i,a: NEXT: POKE 2331,&74: PO
KE 2332,&A4: CALL 2300
40 DATA &3e,&c9,&32,&4a,&5c,&32,&51,&5c,
&c3,&40,&0a
```



El método más efectiva para reponer energía es darnos una comilona a base de ingenieros. Na debemos olvidar este detalle, ya que los continuos ataques de nuestras enemigas nas debilitarán, impidiéndonas completar con éxito nuestra misión.



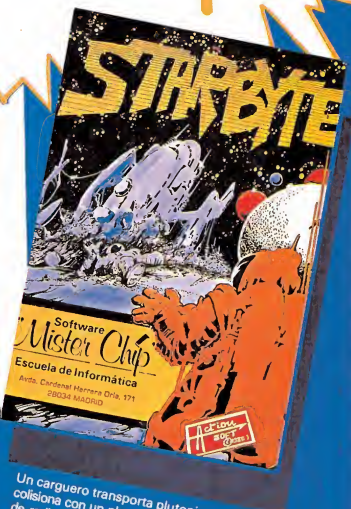
MAPA MICROMANÍA 24

**BIENVENIDO  
AL  
MUNDO**

# "Mister Chip"



Deberas sortear peligros en el  
amazonas para ayudar a  
**REX - HARD** a encontrar el "sol  
dorado de tzchtalt".



Un cargero transporta plutonio,  
colisiona con un planeta,  
la dispersion  
de radioactividad altera el ecosistema  
y **STARBYTE** debe recuperar el plutonio.

## ¡DESCUBRELO!

DISPONIBLES EN SPECTRUM Y PROXIMAMENTE EN AMSTRAD

solo  
**895**  
cada uno  
pta.



Software  
**"Mister Chip"**  
Escuela de Informática  
Avda. Cardenal Herrera Oria, 171  
28034 MADRID

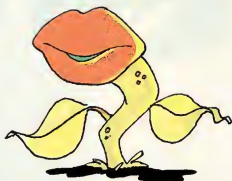
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición:   
 Gráficos:   
 Originalidad: 

8



A demás de variados obstáculos como logunos y estolotitos, encontraremos enemigos o los que deberemos enfrentarnos con diferentes estrategias. Algunos necesitarán el empleo de complejos hechizos, otros coerón o nuestros pies o simple toque de flecho. Pero absolutamente todos son perjudiciales poro nuestro salud.



## BLACK MAGIC

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BLACK MAGIC
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=27210313: READ A: POKET, A: S=S+A: NEXT
22 IFS:="A63" THEN PRINT "ALGUN DATA INCORRECTO..." : STOP
30 INPUT "ENERGIA AUTORRECARGABLE (S/N)"; E: IFE#="N" THEN POKE $07,44
40 INPUT "FLECHAS INFINITAS (S/N)"; F: IFF#="N" THEN POKE $02,44
50 INPUT "SPELLS INFINITOS (S/N)"; S: IFS#="N" THEN POKE $29,44
60 PRINT "COLOCA LA CINTA DE BLACK MAGIC Y PULSA SHIFT": WAIT 653,1
70 POKEB $16,16: POKEB $17,1: LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,168,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,168,0,177,187
110 DATA 281,72,208,13,169,0,141,40,115,141,174,113,169,44,141,244,129,96,70,86
120 DATA 67
  
```



A medido que ovonzomos en el juego posoremos de lo categorío de oprendiz, o lo de mago y brujo, hosto alconzar lo posición de Gron Mago.

Nuestro objetivo es liberar el reino de Morigold de lo tironío de un perverso personojillo llamado Zohgrim. Por lo debemos emplear con habilidad hechizos y ormas.



poke \$1ef4,\$2c. (energía autorrecargable)  
 poke \$1028,\$00 (spells ilimitados)  
 poke \$0eae,\$00 (flechas ilimitadas)



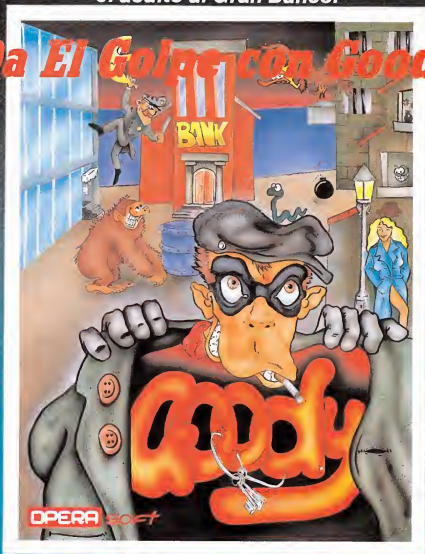


# que no digan que no das ni golpe

Goody tiene un buen plan, pero los grandes planes nunca son sencillos, por eso necesita un buen socio como tú, experimentado y audaz.

Esta es tu oportunidad para dar el golpe del Siglo:  
el asalto al Gran Banco.

## Da El Golpe con Goody



**Versión para PC y Compatibles**

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum + 3 y Commodore

**OPERA** soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



## Programas para todos los gustos

SPECTRUM

1.º En el Asterix y el caldero mágico, ¿cómo se bebe el brebaje mágico? (yo pulso dos veces el botón de disparo, como en las instrucciones, pero no ocurre nada).

2.º En el Jack the Nipper, ¿cómo se asustan los gatos? ¿se que se hace con la cocina pero no sé cómo.

3.º En la segunda pantalla de Airwolf, nada más entrar se forma una gruesa barrera que te impide el paso y aunque le disparas, se vuelve a reponer. ¿Cómo se puede pasar?

4.º En el Back to Skool, ¿sólo se puede jugar con teclas? ¿Me podrías indicar si se puede jugar con joystick?

**Emili Breza**  
Lérida

1.º En el Asterix, el brebaje mágico se bebe como tú dices, pero esto lo tienes que hacer justo antes de entrar en combate con algún legionario.

2.º Para asustar a los gatos deberás coger la cocina e ir en busca de algún gato, y cuando lo encuentres, deberás apretar la tecla de disparo y así lo conseguirás.

3.º Esta barrera se pasa de la siguiente forma: debes entrar por la parte de abajo, después, nada más entrar, meterte por el agujero antes de que la barrera lo tape. Esto es muy justo pero da el tiempo suficiente para hacerlo.

4.º Al Back to Skool, debido a la gran cantidad de acciones que podemos hacer, sólo es posible jugar con las teclas.

## Problemas en el Camelot Warriors

MSX

Cuando me convierto en hombre por segunda vez, en el Camelot Warriors, cuando llego al dragón que está el búho, si no me mata el búho, el candelabro, o el dragón echando fuego. ¿Me podrías decir cómo se pasa?

**Antonio Izquierdo**  
Barcelona



Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subirte a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

## Nosferatu

AMSTRAD

En primer lugar me gustaría que en la sección Patas Arriba pusieran los siguientes juegos: Infiltrator, Nosferatu y Craf-ton&xunk (o al menos que pu-

blicaran un cargador para cada uno de ellos, que facilitara el juego). Si esto no fuera posible, les agradecería que me contestaran a las siguientes preguntas en el juego Nosferatu. ¿Dónde están las escrituras que tengo que coger? ¿Cómo se dispara la pistola? ¿Para qué sirven la lámpara y el crucifijo?

**A.C.M.**  
Barcelona

En la revista número 22 pude encontrar un mapa completo del juego Nosferatu y la forma de resolver éste, aunque todavía no hemos publicado cargador para tu ordenador. Tomamos nota de tu sugerencia e intentaremos complacerte en próximos números. De momento, las respuestas a tus preguntas son:

Las escrituras pueden aparecer aleatoriamente en cualquier lugar del castillo, aunque suelen aparecer en los sótanos con mucha frecuencia. La pistola únicamente sirve para eliminar a los perros. La lámpara, una vez encendida con las cerillas te permite ver en los sótanos; con el crucifijo puedes acabar con tus enemigos.

## Fallos y errores

COMMODORE

1. En uno de sus números venían los Pokes para el Super-Zaxxon, lo copié pero me sale error, ¿qué debo hacer?

2. Tengo el juego Entombed pero al entrar en una habitación donde hay un cofre guardado por serpientes se me bloquea. ¿Es debido a un error?

3. ¿Qué hay que hacer en las tumbas del muerto en El Zorro?

4. ¿Dónde o cómo se hace sonar la trompeta? Aunque sé que es al lado del hotel y que

hay que situarse en la especie de palanca que hay en el suelo, me surge un pequeño error al salir el guarda después de sonar la trompeta. El Zorro no llega hasta «er cacho de palo pegao a la pared», ¿qué hay que hacer? ¿Hay que darle a alguna tecla o dirección al joystick?

5. En el juego Fighting Warriors llego a un sitio que no se puede pasar, lo raro es que está en el desierto y no hay barrera ni nada en la pantalla, ¿a qué se debe?

6. En el Flst II, llego como a una catarata donde al otro lado hay un pergamino, salto, no llego y después de mucho correr vuelvo a lugares que ya he estado ¿Hay que saltarlo por fuerza?

7. En el número 21 de vuestra revista poniais que en Asterix para Commodore sólo hay cinco piezas, en las instrucciones del juego pone siete, yo sólo he encontrado seis, ¿cuántas piezas hay? Para Spectrum hay un mapa, pero no es el mismo que el del Commodore ¿Tendría la amabilidad de hacer un mapa y ponerlo en una sección?



8. Esta pregunta es muy importante para los señores que compran juegos verdaderos, no piratas, ¿subirá el precio de los juegos de nuevo? Si la respuesta es sí, ¿cuánto subirá?

**Juan Luis Rincón**  
Cádiz

1. Corrige los Datos, pues es seguro que has cometido un error al teclearlos. El cargador funciona perfectamente.

2. Pues sí, tienes un fallo en ese juego. No es corriente que

# WARE:



un juego se bloquee por entrar en una pantalla, excepto en el Avalon, y eso es en Spectrum.

3. Hay que entrar en la tumba con la llave y recorrer las pantallas hasta encontrar una botella y un estribo. Si subes por la escalera, llegarás a la cárcel, donde deberás rescatar a los prisioneros.

4. Tienes que llevar la trompeta y ponerla encima de la palanca que está en el suelo. Si pulsas el botón, saldrá un guardia que saltará sobre el extremo de la palanca, lo que hará que el Zorro llague y se agarre él solito al palo de la pared. Si no hace esto, es que el juego está mal, o no has seguido los pasos correctamente.

5. Si no hay ninguna barrera, y no puedes pasar, es que tienes otro error.

6. Pues si quieres ver nuevos escenarios, tendrás que saltarlo por fuerza. Pero como es bastante difícil, usa el siguiente truco: antes de llegar a la catarata, y mientras haya Scroll en pantalla, pulsa RESTORE. Verás cómo el muñeco andará solo y se deslizará por el aire, llegando a la otra parte del acantilado.

7. En Spectrum hay cinco piezas, pero en Commodore hay, al menos, siete. Y el mapa de Spectrum no coincide con la versión 64. Es más, el mapa del Commodore es más grande. En esta sección no es posible publicar mapas, pero lo tendremos en cuenta en próximas revistas.

8. Es poco probable que suban los juegos: el nuevo precio de 875 pesetas ha sido, lógicamente, muy bien aceptado. Por eso, no creemos que vuelvan a subir los precios.

## Enduro Racer

SPECTRUM

1. Al cargar el Enduro Racer no llegan a salirme las rayas amarillas de carga, pero sin embargo, en la pantalla no aparece el mensaje «error de carga».

¿A qué se debe y cómo se puede arreglar?

2. Otra cosa más. ¿Existe algún pake para dicho juego?

**Roberto García Fernández**  
Madrid

1. Tu problema de carga den este juego puede estar motivado por alguna de estas causas:  
Que el volumen de entrada del cassette no sea el correcto.

Que el nivel de grabación de la cinta no sea suficientemente alto, en cuyo caso lo mejor es que recurras a la casa distribuidora del juego si posees el juego original, la cual seguramente te lo cambiará por uno nuevo.

La cabeza lectora de tu cassette puede no encontrarse en perfecta alineación del azimuth; este problema se soluciona con un destornillador pequeño y un poco de paciencia girando el tornillo de ajuste de la cabeza un poco.

2. En cuanto a los pakes de dicho juego los encontrarás en la revista número 25, así como el mapa, el cargador y los consejos, pero para que vayas haciendo algo aquí tienes estos pakes:

POKE 42143,0 y POKE

42144,0 tiempo infinito.

POKE 44802,201 inmune a obstáculos.

## El murciélago en Cauldron II

AMSTRAD

Al caer desde la gárgola del dragón llevo a un bosque en el que hay unas tijeras y un murciélago. Las tijeras no son problema, pero el murciélago me mata. ¿Qué hay que hacer?

**Alejandro Gómez del Rincón.**  
Valencia

Para escapar del murciélago debes tener en cuenta que:

— Antes de ir por las tijeras debes haber recogido otros objetos: la copa, el hacha, la corona y el escudo.

— Para llegar al bosque es mejor utilizar la puerta del castillo que caer desde una de las gárgolas.

— Si de todas formas no puedes evitar al murciélago, utiliza contra él alguna bola luminosa, de las que hay por el castillo.

## Plus 3 SPECTRUM

Tenemos un Spectrum 48 K con muchos programas, y deseamos comprar un modelo superior. Con la inminente aparición del Plus 3 nos ha surgido una duda. Quisiéramos saber si sería posible, en primer lugar, desde el modo 128 cargar en tres de los bloques de la memoria paginada un programa del Spectrum 48 sin ejecutarlo. Una vez hecho esto, y desde Código Máquina, direccionar la ROM 3 del modo 48 K, pero sin borrar la memoria, ya que si se saltase a la dirección 0 la rutina inicializadora borraría la memoria.

En resumen, mi pregunta viene al caso por la imposibilidad de acceder desde el modo 48 K al sistema operativo del disco, que en mi opinión influiría bastante en las ventas de este ordenador. Con este sistema, creo que por lo menos se podría cargar una vez un programa de disco. Naturalmente mejor sería que apareciera algún dispositivo con un sistema operativo a modo de Interface BETA que consiguiera acceder al disco directamente en modo 48 K.

Si nada de esto fuese posible no esperaría a la comercialización del Plus 3 y me compraría un Plus 2.

**Francisco Joe Navas**  
Zaragoza

En el modo 128 K del nuevo Spectrum, es posible realizar la carga de un juego de 48 en Código Máquina siempre y cuando éste no se encuentre protegido y su funcionamiento transcurre al igual que en el modo 48 K, por lo que es posible cargarlo y almacenarlo en disco teóricamente sin problemas.

Cuando nos referimos a protegido quiere decir que no tenga rutinas de velocidad variable de carga sobre todo.

## Una de magos MSX

En el juego Feud para MSX. ¿Cómo se lanzan los hechizos?, en las instrucciones pone que apretando el botón de disparo cuando esté armado con él y cuando tenga los ingredientes para el hechizo doy al botón y no responde, ¿cómo podría lanzarlos?

**José Luis Márquez Arroyo**  
Madrid

Efectivamente, los hechizos se lanzan apretando el botón de disparo como indican las instrucciones. Pero para que esto funcione debes asegurarte a tu oía una vez que tengas los ingredientes para un hechizo, y con el libro abierto por la página que has completado sitúate encima de ella. Entonces, al apretar el botón de disparo, se iluminará el nombre del hechizo y ya podrás disponer de él contra LEANORIC.



## Saboteur II

SPECTRUM

En el número 24 de la revista publicaron ustedes un cargador de energía y tiempo infinito de el Saboteur II para Spectrum, pero este cargador no funciona. Al teclearlo y hacerlo funcionar tanto con RUN como con GOTO 10 y cargar la cinta original, ésta no carga. Desearía fueran tan amables de contestarme diciendo la forma de hacerlo funcionar.

Manuel Pérez Sánchez  
Sevilla

El cargador de dicho programa funciona perfectamente, sólo que hay que realizar la carga del programa por la cara que se encuentra grabada a velocidad normal y para la versión de 48 K.



## Livingstone,

supongo

SPECTRUM

1. En el juego Livingstone supongo, cuando me coge la urraca y me lleva al nido no sé lo que hay que hacer. Desearía también que me indicase cuándo vais a sacar un patas arriba de este juego para Spectrum.

2. Otra pregunta es cómo se subraya en el Spectrum +2.

Alberto Pérez. Mella,  
Madrid

1. En el Livingstone, pasar a la siguiente sección del juego no es muy fácil ya que en primer lugar hay que esquivar a la urraca y al llegar al río saltar sobre los troncos. En una zona del río encontraremos una entrada justo debajo de una de las cascadas; si entramos por ella, podremos continuar el juego.

2. Para subrayar en el Spectrum, cualquiera que sea el mo-

delo debemos de realizar una pequeña trampa como en el ejemplo;

Teclear PRINT «HOLA». Sin pulsar ENTER poner punto y coma, para continuar introduciendo datos en la misma línea. Utilizar esto después el comando OVER 1 y volver a poner punto y coma, con esto conseguimos funcionar en modo mezcla. Por último, colocar CHR \$ cuatro veces separándolas con punto y coma; con ello conseguimos retroceder el puntero del curso una posición y seguidamente poner entre paréntesis el símbolo que se encuentra en la tecla del cero.

La línea quedará así:  
PRINT «HOLA»; OVER 1;  
CHR\$; CHR\$; CHR\$; CHR\$;  
"-----"

Pulsa ENTER y ya has conseguido subrayar.

## Incompatible

SPECTRUM

Tengo el INVES Spectrum y tengo un problema.

Hay juegos como Comando, Arkanoïd, o Cobra que cuando los pongo, todos los artefactos o personajes se paralizan. ¿Puede ocurrirme esto por el cassette? Si no es así ¿por qué puede ser?

Antonio Borondo  
Badajoz

El INVES no es totalmente compatible con la ROM del Spectrum, en las primeras unidades que se fabricaron de este modelo, por lo que te aconsejamos te pongas en contacto con INVESTRONICA la cual seguramente realizará el cambio de tu ordenador o de la ROM.

## Los problemas de un clásico

SPECTRUM

1.º En el juego Camelot Warriors, ¿cómo puede pasarse el dragón que lanza una llama de fuego?

2.º En el juego Sir Fred, por mucho que lo intento no paso del balcón. ¿Qué debería hacer?

José Manuel Delgado  
Madrid

1. Para pasar este dragón lo único que debes hacer es dar-

te prisa en ponerte delante de él y entregarle el elixir de la vida, pues si te entranieses, el dragón lanzará fuego y te matará.

2. Para pasar ese balcón tendrás primero que activar la palanca que hay en la nube, esto lo conseguirás saltando a la cuerda y balanceándote hasta conseguir el suficiente impulso para que llegues a la nube, y una vez hecho esto, tendrás que volver por el mismo camino.



## La fama de Stallone

AMSTRAD

1. En el juego Rambo después de haber cogido el helicóptero y regresado al cuartel, ¿qué debo hacer? ¿He de liberar a más prisioneros? Si es así, ¿dónde se encuentran?

2. En el juego Thanatos, ¿qué hay que hacer para matar a los perros guardianes de las murallas de las ciudades? Supongo que quemándolos. Pero ¿cómo?, ya que si estoy volando no me aparecen y si me pongo en el suelo me matan.

3. Me gustaría que dedicase alguna página de cargadores y pokes para Amstrad, ya que en el número 24 lo dedicaste plenamente a Spectrum y Commodore.

4. Podrías poner en algún número el cargador de Rambo y Cobra para Amstrad?

Francisco Manuel Castellano  
Barcelona

1. Como tú bien dices, debes liberar al resto de los prisioneros. Estos se encuentran en una jaula de palos situada en la parte inferior izquierda del campamento; para abrirse selecciona el puñal y acércate a la puerta.

2. Imagínanos que te refieres a los pumas salvajes. Tanto para eliminar a estos como a los demás enemigos terrestres, lo mejor es volar despacio y cerca del suelo y abrasarlos con una llamarada a la primera oportunidad que se te presente.

3. La sección de Código Secreto está formada por los trucos, cargadores y pokes que

nos envían los lectores. Durante el tiempo que dedicamos a la preparación de ese número no recibimos ninguno con el interés suficiente como para ser publicado, pero eso no significa que hayamos olvidado a nuestros lectores de Amstrad.

4. El cargador para el juego Cobra en la versión de Amstrad ha sido publicado en el número 23 de MICROMANIA.

## Los juegos de Dinamic

MSX

1. En el juego de Camelot Warriors en el mundo de las grutas cojo el elixir de la vida, y me voy a la pantalla del dragón salto para subir al escalón antes de que tire fuego el dragón pero, salte donde salte, siempre me pego con el cableabro en la cabeza y me matan. ¿Qué hay que hacer para ponerse en la plataforma y pasar de mundo?

2. En el juego de Phantomas 2, cojo la tuerca para que salga el generador de pedales y así poder coger la llave pero entro en la pantalla sale el personaje dándole a los pedales del generador y me quitan las vidas. ¿Qué hay que hacer para coger la llave?

Eduardo López  
Pamplona

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. Y en Phantomas 2 cuando aparezca el personaje de la bicicleta debes mover con mucha rapidez el Joystick de izquierda a derecha, procurando que tu ritmo supere al del ciclista. Al principio verás que disminuye la energía, pero insiste porque paulatinamente llegará al máximo. Sólo entonces Phantomas saltará lo suficiente para alcanzar la llave.



# Suscríbete ahora a



y recibirás  
como regalo  
estos magníficos

## RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las  
**VENTAJAS**  
de la tarjeta  
de crédito

Un **número** más  
de regalo en tu  
suscripción y la  
posibilidad de realizar  
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura  
en la solapa de la última página.

**También puedes  
suscribirte por  
teléfono  
(91) 734 65 00**

# !!!HEMOS CAZADO UN MONSTRUO!!!



Nos ha costado increíbles esfuerzos, hemos estado al límite, pero...  
**HEMOS CAZADO UN MONSTRUO**  
Sin embargo, la seguridad de todos como un gran peligro, el **RESTA** puede escapar a manos de ladrones, joyeros o curules con sus...  
gárganas, sin pinos, y...  
son los «VJA»  
«le» «ue» «Adictos»  
y cuando comienza la batalla no conoce el descanso.  
Si el control entra en tu vida desde **DYNAMIC** te desentensas la mayor de las partes, porque realmente, ...la vas a necesitar.

**DYNAMIC**